R. A. SALVATORE
LE LANDE D'ARGENTO
(Streams Of Silver, 1989)

Scaviamo i nostri cunicoli e le sacre caverne
Mettiamo i nemici folletti in tombe eterne
Il nostro lavoro è cominciato in questo momento
Nelle miniere ove scorrono fiumi d'argento

Sotto la pietra riluce il metallo abbagliante
Le torce illuminano d'argento il torrente
Celato allo sguardo del sole contento
Nelle miniere ove scorrono fiumi d'argento

Sul puro mithril risuonano i martelli
Come le miniere dei nani ai tempi più belli
Il lavoro dell'artigiano mai giunge a compimento
Nelle miniere ove scorrono fiumi d'argento

Alle divinità dei nani le nostre suppliche cantiamo
Un altro orco in una tomba caliamo
Il nostro lavoro, sappiamo, è appena cominciato
Nella terra in cui scorrono fiumi d'argento

A mia moglie Diane, come ogni cosa che faccio.
E alle persone più importanti delle nostre vite:
Bryan, Geno e Caitlin

Preludio

In un luogo oscuro, su un trono oscuro, era appollaiato il drago delle ombre. Non era un rettile molto grande, ma era il più malvagio dei malvagi. La sua presenza, tenebra; i suoi artigli, lame affilate da migliaia e migliaia di uccisioni; le sue fauci, sempre calde del sangue delle sue vittime; il suo alito nero, disperazione.

VISIT…

Le sue scaglie erano come il manto di un corvo, di una tonalità di nero così ricca da essere cangianti, una facciata di splendore per un mostro senz'anima. I suoi servi lo chiamavano Shimmergloom e gli rendevano tutti gli onori.

Raccogliendo le forze nel corso dei secoli come fanno i draghi, Shimmergloom restava immobile con le ali ripiegate all'indietro, muovendosi soltanto per inghiottire una vittima sacrificale o per punire un servo insolente. Aveva fatto la sua parte per rendere sicuro quel luogo, stanando il grosso dell'esercito dei nani che aveva fronteggiato i suoi alleati.

Come aveva mangiato bene il drago, in quel giorno lontano! La pelle dei nani era muscolosa e coriacea, ma i suoi denti affilati come rasoi erano proprio quel che serviva per un simile pasto.

E ora i numerosi schiavi del drago facevano tutto il lavoro, portandogli il cibo e soddisfacendo ogni suo desiderio. Sarebbe arrivato il giorno in cui avrebbero avuto nuovamente bisogno del potere del drago, e Shimmergloom sarebbe stato pronto. Gli enormi tesori ammucchiati sotto di lui, frutto di innumerevoli saccheggi, nutrivano la sua forza e, sotto questo aspetto, Shimmergloom non era secondo a nessuno dei suoi simili. Possedeva un bottino che andava oltre l'immaginazione anche dei più ricchi tra i re.

E un esercito di servitori leali, schiavi volontari del drago delle tenebre.

* * *

Il vento gelido che dava il nome alla Valle del Vento Ghiacciato fischiava nelle loro orecchie. Il suo gemito incessante rendeva impossibile la conversazione che i quattro amici erano soliti tenere tra loro. Camminavano verso occidente nella tundra desolata e il vento, come sempre, soffiava loro alle spalle, da est, aumentando ulteriormente la loro andatura, già di per sé sostenuta.

Il loro atteggiamento e la determinazione con cui camminavano riflettevano l'impazienza di una missione appena cominciata, ma l'espressione sul viso di ognuno degli avventurieri rivelava i differenti stati d'animo con cui si erano messi in viaggio.

Il nano, Bruenor Battlehammer, camminava inclinato in avanti, pompando instancabilmente con le gambe tozze. Il naso puntuto faceva capolino dal groviglio rosso e svolazzante della barba, indicando la direzione. Fatta eccezione per le gambe e la barba, il nano sembrava fatto di pietra. Con le mani serrate teneva saldamente l'ascia davanti a sé. Lo scudo, bla-

sonato con lo stemma del boccale schiumante, era legato strettamente al dorso dello zaino sovraccarico. Il nano non distoglieva mai gli occhi dal sentiero, e la sua testa, sormontata da un elmo cornuto, non si voltava mai a guardare da una parte o dall'altra. Bruenor aveva iniziato quel viaggio per trovare l'antica terra del Clan dei Battlehammer e, nonostante sapesse perfettamente che le caverne argentee in cui aveva trascorso l'infanzia erano ancora lontane centinaia di miglia, camminava con il fervore di chi è in vista della meta da lungo tempo agognata.

Di fianco a lui, anche l'enorme barbaro era ansioso. Wulfgar correva senza sforzo, tenendo facilmente il passo frenetico del nano con lunghe falcate delle gambe possenti. Intorno a lui aleggiava un senso di inquietudine; era come un cavallo impetuoso tenuto a briglia corta. I suoi occhi chiari, come quelli di Bruenor, erano accesi dalla sete di avventure, ma, a differenza del nano, lo sguardo di Wulfgar non era fisso sulla strada che si stendeva davanti a loro. Wulfgar era un giovane in procinto di vedere il mondo per la prima volta; si guardava continuamente intorno, assorbendo ogni sensazione e ogni dettaglio che il paesaggio poteva offrirgli.

Aveva intrapreso quel viaggio per aiutare i suoi amici nella loro avventura, ma, al tempo stesso, si era messo in viaggio per espandere i confini del proprio mondo. Aveva trascorso interamente la sua giovane vita all'interno dei confini naturali che racchiudevano la Valle del Vento Ghiacciato, e la sua esperienza era limitata alle antiche strade tracciate dai suoi compagni della tribù barbara e dalla popolazione di frontiera delle Ten-Towns.

Ma c'era altro da vedere, là fuori. Wulfgar lo sapeva, ed era determinato ad afferrarne quanto più possibile.

Drizzt Do'Urden, la figura avvolta in un mantello che trotterellava facilmente di fianco a Wulfgar, era meno interessato. Il suo portamento lieve, quasi fluttuante, lasciava intuire il sangue elfico che gli scorreva nelle vene, ma le ombre che regnavano sotto il cappuccio calcato a nascondere il viso suggerivano qualcos'altro. Drizzt era un drow, un elfo nero abitante del buio mondo sotterraneo. Aveva già trascorso diversi anni in superficie, ripudiando le sue origini, ma aveva scoperto di non poter sfuggire all'avversione per la luce solare tipica della sua gente.

E così si sprofondava nell'ombra del suo cappuccio. Il suo passo era noncurante, addirittura rassegnato. Per lui quel viaggio era semplicemente una continuazione della sua esistenza, l'ultima di una serie di avventure lunga quanto la sua vita. Abbandonando la sua gente nell'oscura città di Menzoberranzan, Drizzt Do'Urden aveva preso volontariamente la strada

del nomadismo. Sapeva che non sarebbe mai stato accettato pienamente in nessun luogo della superficie; l'opinione che la gente della superficie aveva del suo popolo era troppo bassa (e a ragione) perché Drizzt potesse essere accolto anche dalla più tollerante delle comunità. Adesso la sua casa era la strada e Drizzt era sempre in viaggio, per sfuggire alla sofferenza che inevitabilmente accompagnava ogni suo allontanamento forzato da luoghi che, forse, avrebbe anche potuto amare.

Le Ten-Towns erano state un santuario temporaneo. La colonia, abbandonata a se stessa nella regione selvaggia, dava asilo a un gran numero di canaglie e di esiliati e, nonostante Drizzt non fosse ben visto, la reputazione che si era duramente guadagnato come guardiano dei confini delle città gli aveva garantito un po' di tolleranza e di rispetto da parte di molti coloni. Nonostante questo, Bruenor lo considerava un amico sincero, e Drizzt si era messo volentieri a fianco del nano nella spedizione nonostante temesse che, una volta oltrepassata la sfera d'influenza della sua reputazione, il trattamento che avrebbe potuto ricevere potesse essere meno che civile.

Di tanto in tanto, Drizzt rimaneva indietro di una decina di metri per controllare il quarto membro della compagnia. Gemendo e sbuffando, Regis l'*halfling* costituiva la retroguardia del gruppo, non per sua scelta, ma perché aveva il ventre troppo rotondo per affrontare la strada e le gambe troppo corte per tenere il passo infaticabile del nano. Pagando ora il prezzo dei mesi di lusso sfrenato che si era goduto nella sua splendida casa di Byrn Shander, Regis malediva l'improvvisa malasorte che l'aveva costretto a mettersi in viaggio. Ciò che amava più d'ogni altra cosa al mondo era la comodità, e aveva lavorato per perfezionare l'arte del mangiare e del dormire con la stessa diligenza con la quale un giovane che aspira a eroiche imprese impugna la sua prima spada. I suoi amici erano rimasti sinceramente sorpresi quando Regis li aveva raggiunti sulla strada, ma erano stati felici di averlo insieme a loro. Persino Bruenor, nella sua brama disperata di vedere ancora una volta la sua antica terra, si curava di tenere un ritmo che non andasse troppo al di là delle capacità di Regis.

Sicuramente Regis si spingeva oltre i suoi limiti fisici, e senza i suoi usuali piagnistei. Ma, a differenza dei suoi compagni, i cui sguardi erano rivolti alla strada che avevano dinanzi, Regis seguitava a guardarsi alle spalle, verso le Ten-Towns e la casa che aveva così misteriosamente abbandonato per unirsi alla spedizione.

Drizzt se ne accorse con una certa preoccupazione.

Regis stava scappando da qualcosa.

* * *

Per diversi giorni, i quattro compagni continuarono a camminare verso ovest. A sud, il profilo frastagliato dei picchi innevati, la Spina Dorsale del Mondo, si manteneva parallelo al loro cammino. La catena montuosa segnava il confine meridionale della Valle del Vento Ghiacciato e i quattro amici si aspettavano di vederne la fine da un momento all'altro. Quando i picchi più occidentali si fossero abbassati trasformandosi gradatamente in un terreno pianeggiante, avrebbero voltato verso sud, superando il passo tra le montagne e il mare e lasciandosi nel contempo la vallata alle spalle per affrontare le cento miglia dell'ultimo tratto verso la città costiera di Luskan.

Ogni mattina, quando il sole sorgeva alle loro spalle, si mettevano in cammino e continuavano di buon passo fino agli ultimi bagliori rosati del tramonto, accampandosi per la notte all'ultima opportunità che il vento gelido concedeva loro prima di dare inizio al suo ghiacciato dominio notturno.

Quindi tornavano nuovamente sulla strada prima dell'alba, ognuno di loro in marcia solitaria con le proprie aspettative e le proprie paure.

Era un viaggio silenzioso, fatta eccezione per l'incessante mormorare del vento che soffiava da oriente.

LIBRO 1
RICERCHE

1
Un pugnale alle loro spalle

Nonostante la luce che filtrava attraverso i pesanti tendaggi delle finestre fosse ben poca, l'uomo restava avvolto strettamente nel mantello, perché quello era il suo modo di vivere, riservato e solitario.

Il modo di vivere dell'assassino.

Mentre gli altri trascorrevano l'esistenza crogiolandosi nei piaceri della luce del sole e della bene accetta compagnia di chi li circondava, Artemis Entreri si teneva nell'ombra, lo sguardo fisso sull'angusto sentiero che doveva seguire per portare a termine l'ultima missione che gli era stata affidata.

Era davvero un professionista, con ogni probabilità il migliore di tutti i reami nella sua arte oscura. E, una volta che si era messo sulle piste della sua vittima, la preda non riusciva mai a sfuggirgli. Per questo motivo, l'assassino non era rimasto per nulla turbato dalla casa vuota che aveva trovato a Bryn Shander, il più grande dei dieci insediamenti della desolata Valle del Vento Ghiacciato. Entreri aveva avuto il sospetto che l'*halfling* fosse fuggito dalle Ten-Towns. Ma non aveva importanza; se quello era veramente lo stesso *halfling* che lui aveva seguito fin da Calimport, più di mille miglia a sud di dove si trovava ora, allora aveva fatto più progressi di quanto avesse osato sperare. La traccia non aveva più di due settimane e la pista sarebbe stata davvero fresca.

Entreri si aggirò silenziosamente per la casa, senza fretta, in cerca di una traccia dell'esistenza dell'*halfling* in quella casa che gli avrebbe dato un vantaggio al momento del loro inevitabile confronto. Il disordine gli dava il benvenuto in ogni stanza: l'*halfling* se n'era andato di fretta. Probabilmente sapeva che l'assassino si stava avvicinando. Entreri lo ritenne un buon segno, una conferma ulteriore dei suoi sospetti che quell'*halfling*, Regis, fosse lo stesso Regis che aveva servito Pasha Pook tanti anni prima nella lontana città meridionale.

Sorrise malignamente all'idea che l'*halfling* sapesse di essere braccato. Rendeva la caccia più saporita, trasformandola in una sfida tra la bravura di Entreri come cacciatore e la capacità di nascondersi della sua vittima designata. Ma il risultato finale era prevedibile, perché Entreri sapeva che, inevitabilmente, chi è spaventato prima o poi commette un errore fatale.

Trovò quello che cercava nel cassetto di una scrivania nella camera padronale. Scappando in fretta e furia, Regis aveva omesso di prendere le precauzioni necessarie per nascondere la sua vera identità. Entreri sollevò davanti agli occhi il piccolo anello, studiando l'iscrizione che identificava chiaramente Regis come un membro della corporazione di ladri di Pasha Pook a Calimport. Serrò il sigillo nel pugno, mentre il sorriso malvagio gli si allargava sul viso.

«Ti ho trovato, ladruncolo», rise nella stanza vuota. «Il tuo destino è segnato. Non esiste luogo dove tu possa nasconderti!»

D'un tratto, la sua espressione si fece attenta. Il suono di una chiave che girava nella toppa della porta principale del palazzo riecheggiò nell'atrio davanti alla grande scalinata. Entreri lasciò cadere l'anello nella borsa che portava alla cintura e, silenzioso come la morte, scivolò nell'ombra offerta dalle colonnine superiori della balaustra.

Le doppie porte si spalancarono e un uomo e una giovane donna entrarono dal cortile, seguiti da due nani. Entreri conosceva l'uomo: era Cassius, deputato di Bryn Shander. Una volta, molti mesi prima, quella era stata la sua casa. In seguito alle eroiche imprese dell'*halfling* nella battaglia della città contro il malefico stregone Akar Kessell e il suo esercito di folletti, vi aveva rinunciato in favore di Regis.

Entreri aveva già visto anche l'altra umana, benché non l'avesse messa in relazione con Regis. In quelle regioni remote, le belle donne erano una rarità, e quella ragazza rappresentava davvero un'eccezione. Splendidi boccoli dai riflessi ramati le danzavano gaiamente intorno alle spalle, e l'intensa scintilla che brillava nei suoi occhi azzurri era sufficiente a legare senza speranza qualsiasi uomo nelle profondità del suo sguardo.

L'assassino aveva scoperto che il suo nome era Catti-brie. Viveva insieme ai nani nella loro valle a nord della città, e in particolare con il capo del clan, Bruenor, che l'aveva adottata una dozzina di anni prima quando un raid di folletti l'aveva resa orfana.

Questo poteva rivelarsi un incontro davvero proficuo, si disse Entreri. Tese l'orecchio attraverso le colonnine della balaustra per ascoltare la conversazione che stava avendo luogo sotto di lui.

«Non se n'è andato che da una settimana!» protestò Catti-brie.

«Una settimana senza farsi sentire», sbottò Cassius, chiaramente alterato. «Lasciando la mia splendida casa vuota e incustodita. Pochi giorni fa, quando sono venuto, la porta principale non era nemmeno chiusa a chiave!»

«Sei stato tu a dare la casa a Regis», gli ricordò Catti-brie.

«Gliel'ho prestata!» ruggì Cassius, anche se, in verità, la casa era stata regalata. Ma il deputato si era pentito ben presto di aver dato a Regis la chiave di quel palazzo, la casa più grande a nord di Mirabar. Ora, a mente fredda, Cassius si rendeva conto di essere stato sopraffatto dal fervore per quella terrificante vittoria sui folletti, e sospettava che Regis avesse contribuito ad accrescere la sua esaltazione ricorrendo ai risaputi poteri ipnotici del pendaglio di rubino.

Come altri che erano stati gabbati dal persuasivo *halfling*, anche Cassius era approdato, col tempo, a un punto di vista del tutto differente sugli eventi che avevano avuto luogo, un punto di vista che gettava su Regis una luce del tutto sfavorevole.

«Non importa la parola che usi», gli concesse Catti-brie, «non devi essere così frettoloso nel dire che Regis ha abbandonato la casa.»

Il viso del deputato si fece rosso per la collera. «Ogni cosa dev'essere fuori entro oggi!» intimò. «Hai la mia lista. Voglio tutto ciò che appartiene all'*halfling* fuori dalla mia casa! Tutto ciò che sarà rimasto quando tornerò, domani, diventerà mio per diritto di possesso! E ti avverto che chiederò un prezzo molto alto, se una qualsiasi delle mie proprietà risultasse mancante o danneggiata!» Si voltò di scatto e uscì dalla porta con falcate rabbiose.

«Ce l'ha proprio su con questo qui», ridacchiò Fender Mallo!, uno dei nani. «Non ho mai conosciuto nessuno capace di perdere amici fedeli con la stessa fulmineità di Regis!»

Catti-brie annuì, d'accordo con l'osservazione di Fender. Sapeva benissimo che Regis aveva usato dei trucchi magici, e immaginò che i rapporti paradossali che aveva con coloro che gli erano vicini fossero uno sfortunato effetto dei suoi sforzi da dilettante.

«Pensi che sia andato con Drizzt e Bruenor?» chiese Fender. In cima alle scale, Entreri si mosse ansiosamente.

«Non c'è dubbio», rispose Catti-brie. «Hanno passato tutto l'inverno a chiedergli di unirsi a loro nella ricerca di Mithril Hall e, tanto per essere sicuri, la partecipazione di Wulfgar ha aumentato la pressione su di lui.»

«Quindi il piccoletto è a metà strada verso Luskan, o forse più avanti ancora», ragionò Fender. «E Cassius ha ragione a voler indietro la sua casa.»

«Allora cominciamo a impacchettare», disse Catti-brie. «Cassius è già abbastanza ricco di suo senza che ci sia bisogno di aggiungere ai suoi tesori anche le cose di Regis.»

Entreri si appoggiò alla balaustra. Il nome di Mithril Hall gli era nuovo, ma conosceva abbastanza bene la strada per Luskan. Sogghignò di nuovo, chiedendosi se sarebbe riuscito a prenderli prima che raggiungessero la città portuale.

Ma non se ne andò immediatamente. Sapeva che potevano esserci ancora informazioni preziose per lui, in quel luogo.

Catti-brie e i due nani si dedicarono al compito di raccogliere gli averi dell'*halfling* e, mentre si spostavano di stanza in stanza, l'ombra nera di Artemis Entreri, silenziosa come la morte, fluttuava intorno a loro. Non sospettarono mai la sua presenza: non avrebbero mai potuto immaginare che la lieve increspatura nei drappeggi fosse qualcosa in più di uno spiffero che si intrufolava dalle fessure delle finestre, o che l'ombra dietro una sedia fosse più lunga di quel che avrebbe dovuto.

L'assassino riuscì a rimanere abbastanza vicino da ascoltare praticamente tutto della loro conversazione. Catti-brie e i nani parlarono di poco altro

oltre che dei quattro avventurieri e del loro viaggio verso Mithril Hall, ma Entreri ne ricavò ben poco. Sapeva già tutto dei famosi compagni di viaggio all'*halfling*... nelle Ten-Towns, tutti parlavano spesso di loro: Drizzt Do'Urden, l'elfo rinnegato che aveva abbandonato la sua gente dalla pelle scura nelle viscere dei Reami e aveva battuto i confini delle Ten-Towns ergendosi a solitario guardiano contro le intrusioni dei selvaggi della Valle del Vento Ghiacciato; Bruenor Battlehammer, il facinoroso capo del clan dei nani che viveva nella vallata vicino al Picco di Kelvin; e, più di ogni altro, Wulfgar, il possente barbaro che era stato catturato e cresciuto da Bruenor e che era tornato a unirsi alle tribù selvagge della valle per difendere le Ten-Towns dall'esercito dei folletti e quindi aveva proclamato la tregua tra i popoli della Valle del Vento Ghiacciato, un accordo che aveva salvato e arricchito le vite di tutti coloro che vi erano coinvolti.

«Sembra che tu ti sia attorniato di alleati formidabili, *halfling*», disse Entreri appoggiandosi contro il retro di una grande sedia mentre Catti-brie e i nani si spostavano in una stanza adiacente. «Ma ti saranno di ben poco aiuto. Sei mio!»

Catti-brie e i nani lavorarono per circa un'ora riempiendo due grandi sacchi, per lo più con vestiti. Catti-brie era stupita dalla quantità di possedimenti che Regis aveva accumulato dai giorni delle sue eroiche imprese contro Kessell e i folletti: per la maggior parte si trattava di regali da parte di cittadini colmi di gratitudine. Ben consapevole della predilezione dell'*halfling* per le comodità, Catti-brie non riusciva a capire che cosa mai potesse averlo convinto a correre dietro agli altri tre. Ma ciò che la stupiva di più era che Regis non avesse ingaggiato degli uomini per portare con sé almeno una piccola parte dei suoi averi. E, più tesori scopriva mentre si spostava nel palazzo, più era turbata dall'intero scenario di fretta precipitosa che si profilava davanti ai suoi occhi in ogni stanza. Un comportamento simile non era nel carattere di Regis. Doveva esserci qualcos'altro, qualche elemento mancante che lei non aveva ancora preso in considerazione.

«Be', abbiamo preso più di quello che possiamo portare, e, comunque, la maggior parte della roba!» dichiarò Fender, gettandosi un sacco sulle spalle. «Lascia che Cassius metta in ordine il resto, ti dico!»

«Non darò a Cassius il piacere di reclamare come sua una qualsiasi di queste cose», ribatté Catti-brie. «Potrebbero essere rimasti altri oggetti di valore. Voi due portate i sacchi nelle nostre camere alla locanda. Io resterò qui a finire il lavoro.»

«Sei troppo buona con Cassius», brontolò Fender. «Bruenor ha detto

giusto, definendolo un uomo a cui piace troppo indugiare a contare ciò che possiede!»

«Sii giusto, Fender Mallot», ribatté Catti-brie, ma il suo sorriso vanificò il tono aspro del suo rimprovero. «Cassius ha servito al meglio le Città, durante la guerra, ed è stato un buon capo per la gente di Bryn Shander. E tu hai visto bene quanto me che Regis ha un talento tutto particolare per far arrabbiare la gente!»

Fender ridacchiò, annuendo. «Con i suoi metodi per ottenere ciò che vuole, il piccolo si è lasciato dietro una fila di vittime con il pelo ritto!» Batté una mano sulla spalla dell'altro nano e, insieme, si avviarono verso la porta principale.

«Non fare tardi, ragazza», gridò Fender a Catti-brie. «Dobbiamo fare ritorno alle miniere non più tardi di domani!»

«Ti agiti troppo, Fender Mallot!» disse Catti-brie, ridendo.

Entreri considerò l'ultimo scambio di frasi e, ancora una volta, il suo volto si allargò in un sorriso. Conosceva bene le conseguenze degli incantesimi. Le "vittime con il pelo ritto" di cui aveva parlato Fender descrivevano esattamente le persone gabbate da Pasha Pook a Calimport, persone che avevano subito l'incantesimo del pendaglio di rubino.

Le doppie porte si chiusero con un tonfo. Catti-brie era rimasta da sola in quella grande casa... o almeno così pensava.

Stava ancora rimuginando sulla strana scomparsa di Regis. I suoi sospetti che ci fosse qualcosa di sbagliato, che qualche pezzo del rompicapo non fosse ancora andato al suo posto, cominciarono a instillare in lei la sensazione che anche nella casa ci fosse qualcosa che non andava.

D'un tratto divenne consapevole di ogni rumore e di ogni ombra intorno a sé. Il ticchettio di un pendolo. Il frusciare delle carte su una scrivania di fronte a una finestra aperta. L'ondeggiare lieve dei tendaggi. Lo zampettio di un topo dietro le pareti di legno.

Il suo sguardo tornò di scatto sui tendaggi che tremolavano ancora leggermente dopo l'ultimo movimento. Certo, poteva benissimo essere uno spiffero che filtrava da una fessura della finestra, ma i suoi sensi all'erta le dicevano diversamente. Accovacciandosi lentamente, allungò la mano per prendere il pugnale che teneva legato al fianco e si mosse cautamente verso la porta che si apriva pochi centimetri di fianco alle tende.

Entreri si era mosso rapidamente. Ritenendo che ci fosse altro che poteva essere scoperto da Catti-brie e non volendo lasciarsi sfuggire l'occasione fornitagli dall'allontanamento dei nani, era scivolato silenziosamente

nella posizione più favorevole per l'attacco e ora, appollaiato sulla cima angusta della porta aperta, aspettava pazientemente, mantenendosi in equilibrio come un gatto sul davanzale di una finestra. Tese l'orecchio per sentire meglio la ragazza che si avvicinava, rigirandosi il pugnale nel palmo della mano.

Catti-brie avvertì il pericolo non appena raggiunse la porta. Un istante dopo vide la sagoma nera che si lasciava cadere al suo fianco. Ma, per quanto fosse rapida la sua reazione, non era ancora riuscita a estrarre il pugnale dal fodero quando le dita sottili di una mano gelida si chiusero sulla sua bocca soffocandole un grido. La lama affilatissima di un pugnale incrostato di gemme tracciò una striscia lieve sulla sua gola.

Era sbalordita e spaventata. Non aveva mai visto un uomo muoversi così rapidamente, e la mortale precisione del colpo di Entreri la atterrì. Un'improvvisa tensione nei muscoli dell'uomo le diede la certezza che, se avesse insistito nel cercare di prendere il pugnale, sarebbe morta molto prima di riuscire a usarlo. Tolse la mano dall'impugnatura e non oppose più alcuna resistenza.

Quando l'assassino la sollevò con facilità e la depose su una sedia, rimase sorpresa dalla sua forza. Era un uomo minuto, sottile come un elfo e a malapena alto quanto lei, ma ogni singolo muscolo del suo corpo era stato addestrato alla massima efficienza. La sua mera presenza essudava un'aura di forza e di incrollabile sicurezza, e anche questo terrorizzò Catti-brie. Non si trattava della spavalda sfrontatezza di un giovinastro esuberante, ma piuttosto della gelida aria di superiorità di un uomo che aveva visto mille battaglie e che non era mai stato sconfitto.

Mentre l'assassino la legava rapidamente alla sedia, Catti-brie non smise per un solo istante di guardarlo in viso. I lineamenti angolosi, gli zigomi sporgenti e il profilo forte della mascella erano resi ancor più acuti dal taglio dritto dei capelli corvini. L'ombra di barba che gli oscurava il volto dava l'impressione che nessuna rasatura avrebbe potuto averne ragione. Nonostante fosse tutt'altro che disordinato, ogni cosa intorno a lui dava l'idea di un controllo estremo. Se non fosse stato per gli occhi, Catti-brie avrebbe anche potuto considerarlo bello.

Ma le iridi grigie non erano accese da nessuna scintilla. Senza vita, privi di ogni traccia di compassione o di umanità, quegli occhi le fecero capire che l'uomo che le stava di fronte era uno strumento di morte e nulla più.

«Che cosa vuoi da me?» chiese Catti-brie facendo appello a tutto il suo coraggio.

Entreri le rispose colpendola sul viso con uno schiaffo bruciante. «Il pendaglio di rubino!» le intimò all'improvviso. «L'*halfling* ce l'ha addosso?»

Catti-brie, disorientata, lottò per ricacciare indietro le lacrime che le sgorgavano dagli occhi. Lo schiaffo l'aveva presa alla sprovvista. Non riuscì a rispondere subito alla domanda dell'uomo.

Il pugnale ingioiellato lampeggiò davanti ai suoi occhi e, lentamente, le tracciò i contorni del viso con una carezza gelida.

«Non ho molto tempo», dichiarò Entreri con voce piatta. «Mi dirai ciò che voglio sapere. Più tempo ci metti a rispondere, più dolore dovrai sopportare.»

Catti-brie, cresciuta forte e coraggiosa sotto la tutela di Bruenor, si rese conto di *essere terrorizzata.* Prima di quel momento aveva affrontato e sfidato folletti, una volta persino un orrendo troll, ma quell'assassino così sicuro di sé la atterriva. Cercò di rispondere, ma le labbra tremanti non lasciarono uscire le parole.

Il pugnale lampeggiò ancora una volta.

«Regis porta il pendaglio!» strillò Catti-brie, mentre una lacrima le tracciava una riga solitaria lungo una guancia.

Entreri annuì e sorrise. «È con l'elfo, il nano e il barbaro», disse prosaicamente. «E sono diretti a Luskan. E, da lì, a un luogo chiamato Mithril Hall. Raccontami di Mithril Hall, cara.»

Si sfregò la lama sulla guancia e l'orlo affilatissimo liberò dalla barba una stretta striscia di pelle. «Dove si trova?»

Catti-brie si rese conto che la sua incapacità di rispondere a quella domanda probabilmente avrebbe decretato la sua morte. «Io... io non lo so», balbettò coraggiosamente, riguadagnando un po' della disciplina che le aveva insegnato Bruenor, anche se i suoi occhi non si staccavano mai dal luccichio mortale della lama.

«È un peccato», replicò Entreri. «Un faccino così grazioso...»

«Per favore», disse Catti-brie con il tono più calmo che le riuscì di trovare, mentre il pugnale si muoveva lentamente verso di lei. «Nessuno lo sa! Nemmeno Bruenor! Trovare Mithril Hall è lo scopo della missione.»

La lama si fermò all'improvviso e Entreri voltò la testa, gli occhi sottili come fessure, ogni muscolo teso e all'erta.

Catti-brie non aveva sentito girare il pomolo della porta, ma quando udì la voce profonda di Fender Mallot echeggiare nell'atrio comprese all'istante il significato del movimento dell'assassino.

«Ehi, dove sei, ragazza?»

Catti-brie tentò di gridare «Corri!» condannandosi a morte, ma il rapido manrovescio di Entreri la stordì e trasformò le sue parole in un grugnito indecifrabile.

Con la testa che le ciondolava sulle spalle, Catti-brie riuscì soltanto a mettere a fuoco la vista mentre Fender e Grollo, impugnando le asce da combattimento, si precipitavano nella stanza. Entreri era pronto a riceverli, con il pugnale ingioiellato in una mano e una sciabola nell'altra.

Per un istante, Catti-brie si lasciò prendere dall'esultanza. I nani delle Ten-Towns erano un battaglione d'acciaio di guerrieri induriti da mille battaglie, e l'abilità in combattimento di Fender era seconda soltanto a quella di Bruenor.

Poi si ricordò chi avevano di fronte e, a dispetto del loro apparente vantaggio, le sue speranze furono spazzate via da un'ondata di inevitabili conclusioni. Aveva visto con i suoi stessi occhi la rapidità dell'assassino, l'incredibile precisione dei suoi colpi.

La repulsione le riempì la gola, impedendole persino di gemere per dire ai due nani di scappare.

Ma anche se avessero conosciuto gli abissi d'orrore di cui era capace l'uomo che stava loro di fronte, Fender e Grollo non sarebbero fuggiti in ogni caso. L'oltraggio rende cieco un guerriero nano, facendogli dimenticare ogni precauzione per la propria sicurezza personale. Così, quando i due videro la loro amata Catti-brie legata alla sedia, attaccarono Entreri per puro istinto.

Sospinti da una furia scatenata, i loro primi assalti rombarono con ogni grammo di forza su cui i nani potevano contare. Al contrario, Entreri cominciò lentamente, trovando un ritmo suo e consentendo alla semplice fluidità dei suoi movimenti di costruire la sua forza. A volte pareva essere a malapena in grado di parare e di schivare i feroci fendenti dei due nani. Qualche colpo mancò il bersaglio di pochi centimetri, e questo spronò Fender e Grollo ad aumentare ulteriormente i loro sforzi.

Ma, anche mentre i suoi amici sferravano l'attacco con sicurezza crescente, Catti-brie sapeva che erano nei guai. Le mani di Entreri sembravano parlare l'una con l'altra, tanto i loro movimenti erano perfettamente complementari nel posizionare il pugnale e la sciabola. Gli scivolamenti sincronizzati dei suoi piedi lo tenevano in perfetto equilibrio durante la schermaglia. La sua era una danza di schivate, parate e contrattacchi.

Una danza di morte.

Catti-brie aveva già visto una cosa simile prima di quel momento, le tecniche leggendarie dei migliori spadaccini di tutta la Valle del Vento Ghiacciato. Il paragone con Drizzt Do'Urden era inevitabile; la grazia dei loro movimenti era così simile... il loro corpo lavorava in perfetta armonia.

Eppure i due restavano nettamente differenti, una polarità etica che alterava sottilmente l'aura della danza.

In battaglia, il *drow* errante era uno strumento di bellezza da ammirare, un atleta perfetto che perseguiva il suo scopo di giustizia con insuperabile fervore. Ma Entreri era semplicemente orripilante, un omicida privo di passione che provvedeva freddamente a rimuovere gli ostacoli che gli intralciavano il cammino.

L'iniziale vantaggio dei nani ora cominciava a diminuire. Sul viso di Fender e di Grollo era dipinto tutto il loro stupore nel constatare che il sangue del loro avversario non aveva ancora arrossato il pavimento. Ma, mentre l'impeto dei loro attacchi andava rallentando, Entreri seguitava a costruire il suo momento. Le sue lame erano una nube, ogni colpo seguito da altri due che facevano barcollare i nani.

I suoi movimenti, privi di sforzo. La sua energia, infinita.

Fender e Grollo si limitavano a restare sulla difensiva, ma, per quanto i loro sforzi fossero dedicati interamente a parare gli attacchi dell'avversario, sia loro che Catti-brie sapevano che era solo questione di tempo prima che una lama mortale riuscisse a perforare le loro difese.

Catti-brie non individuò il colpo fatale, ma vide chiaramente la vivida striscia di sangue che apparve d'improvviso sulla gola di Grollo. Il nano continuò a combattere per qualche istante, incapace di capire il motivo per cui, d'un tratto, non riusciva più a respirare. Poi, stupito, crollò sulle ginocchia afferrandosi la gola e, con un gorgoglio, sprofondò nella tenebra della morte.

La furia spronò Fender oltre lo sfinimento. La sua ascia sibilò selvaggiamente, gridando per ottenere vendetta.

Entreri giocò con lui, spingendo la burla fino al punto di colpire il nano su un lato della testa con il piatto della sciabola.

Oltraggiato, insultato, e pienamente consapevole di essere stato sconfitto, Fender si gettò in un'ultima carica suicida, nella speranza di trascinare con sé l'assassino nella morte.

Entreri schivò il suo balzo disperato con una risata divertita e pose fine alla lotta conficcando profondamente il pugnale ingioiellato nel petto di Fender e spaccandogli il cranio con una sciabolata quando il nano inciam-

pò e cadde davanti a lui.

Troppo orripilata per piangere e per gridare, Catti-brie osservò attonita Entreri estrarre il pugnale dal petto di Fender. Certa della sua morte imminente, chiuse gli occhi quando il pugnale si mosse verso di lei. Sentì il metallo, caldo poiché bagnato dal sangue del nano, posarsi di piatto sulla sua gola.

E poi il fastidioso graffio della lama contro la sua pelle morbida e vulnerabile mentre Entreri si rigirava lentamente il pugnale nella mano.

Seducente. La promessa, la danza della morte.

Poi la sensazione scomparve. Catti-brie aprì gli occhi proprio mentre la corta lama tornava nel fodero appeso al fianco dell'assassino. L'uomo era indietreggiato di un passo.

«Vedi», le offrì come semplice spiegazione della sua misericordia, «io uccido soltanto coloro che mi si parano di fronte per osteggiarmi. Magari, allora, tre dei tuoi amici in viaggio verso Luskan sfuggiranno alla mia lama. Io voglio soltanto l'*halfling*.»

Catti-brie si rifiutò di cedere al terrore che l'uomo evocava in lei. Mantenne la voce ferma e, freddamente, promise: «Li sottovaluti. Ti daranno battaglia.»

Con calma sicurezza, Entreri replicò: «E allora moriranno anche loro.»

Catti-brie non poteva vincere una lotta di nervi con quel gelido assassino. La sua unica risposta era la sfida. Gli sputò in faccia, incurante delle conseguenze.

Lui ribatté con un solo, bruciante manrovescio. Gli occhi della ragazza si offuscarono per il dolore. Le lacrime sgorgarono, e Catti-brie scivolò nel buio dell'incoscienza. Ma, mentre perdeva i sensi, riuscì a udire ancora per qualche secondo la risata fredda e crudele che si faceva sempre più debole mentre l'assassino usciva dalla casa.

Seducente. La promessa della morte.

2
La Città delle Vele

«Bene, eccola qui, ragazzo, la Città delle Vele», disse Bruenor a Wulfgar mentre guardavano Luskan dall'alto di una collinetta poche miglia a nord della città.

Wulfgar abbracciò il paesaggio con lo sguardo, lasciandosi sfuggire un profondo sospiro di ammirazione. Luskan aveva più di quindicimila abi-

tanti, pochi in confronto alle grandi città del sud e alla città più vicina, Waterdeep, situata poche centinaia di miglia di distanza lungo la costa. Ma al giovane barbaro, che aveva trascorso tutti i diciotto anni della sua vita tra le tribù nomadi e i piccoli villaggi delle Ten-Towns, il porto di mare fortificato che si profilava davanti ai suoi occhi sembrava davvero grande.

Luskan era cinta da mura interrotte a intervalli variabili da torri di guardia dislocate strategicamente lungo il perimetro. Anche da quella distanza Wulfgar riusciva a distinguere le sagome scure dei numerosi soldati che marciavano sui parapetti; le punte delle loro lance brillavano alla luce delle prime ore del giorno.

«Non è certo un invito promettente», notò Wulfgar.

«Luskan non è famosa per dare prontamente il benvenuto ai visitatori», si intromise Drizzt, che era salito sull'altura alle spalle dei suoi due amici. «Magari aprono i cancelli ai mercanti, ma di solito i viandanti qualsiasi vengono mandati via.»

«Il nostro primo contatto è là», ringhiò Bruenor. «E io intendo entrare!»

Drizzt annuì ed evitò di forzare la discussione. Durante il suo primo viaggio verso le Ten-Towns si era tenuto molto alla larga da Luskan. Gli abitanti della città, per la maggior parte umani, guardavano con sdegno alle altre razze. Persino agli elfi di superficie e ai nani veniva spesso rifiutato l'ingresso. Drizzt aveva il sospetto che le guardie, di fronte a un elfo nero, avrebbero fatto molto di più che limitarsi a buttarlo fuori.

«Accendete il fuoco per la colazione», continuò Bruenor, con un tono irato che rifletteva la sua determinazione: nulla avrebbe potuto distoglierlo dall'itinerario che si era prefisso. «Dobbiamo togliere l'accampamento alla svelta e arrivare ai cancelli prima di mezzogiorno. Dov'è finito Cicciottello?»

Drizzt voltò lo sguardo all'indietro, in direzione dell'accampamento. «Dorme», rispose, nonostante la domanda di Bruenor fosse del tutto retorica. Dal giorno in cui i quattro amici erano partiti dalle Ten-Towns, Regis era sempre stato il primo ad andare a letto e l'ultimo a svegliarsi. E mai senza che qualcuno dovesse chiamarlo.

«Be', dagli un calcio!» ordinò Bruenor. Si voltò per tornare all'accampamento, ma Drizzt gli mise una mano sul braccio per fermarlo.

«Lascia che dorma», suggerì il *drow*. «Forse sarebbe meglio se arrivassimo alle porte di Luskan nella luce più incerta del crepuscolo.»

La richiesta di Drizzt confuse Bruenor solo per un momento, ma poi, guardando più attentamente il viso accigliato dell'elfo, vide la trepidazione

nei suoi occhi. Negli anni della loro amicizia, i due erano diventati così intimi che Bruenor spesso dimenticava che Drizzt era un esiliato. Più si spingevano lontano dalle Ten-Towns, dove Drizzt era conosciuto, e più era facile che il suo amico venisse giudicato in base al colore della sua pelle e alla cattiva fama del suo popolo.

«D'accordo, lasciatelo dormire», concesse. «Forse potrò riposarmi anch'io un altro poco!»

Levarono le tende nella tarda mattinata e mantennero un'andatura comoda, soltanto per scoprire più tardi di aver calcolato male le distanze. Quando, finalmente, giunsero alla porta settentrionale di Luskan, il tramonto era passato da un pezzo.

L'accesso era ostico come la reputazione della città: davanti a loro c'era una porta rinforzata in ferro, incassata nelle mura tra due basse torri squadrate, chiaramente sprangata. Una dozzina di teste ornate da copricapi di pelo spuntò dal parapetto sovrastante il portale. I quattro compari ebbero la sensazione che, celati nell'oscurità che regnava sulla sommità delle torri, molti altri occhi, e probabilmente anche degli archi, si fossero puntati su di loro.

«Chi siete voi che venite alla porta di Luskan?» chiese una voce dalle mura.

«Viandanti dal nord», rispose Bruenor. «Un gruppo di viaggiatori stanchi che sono giunti fin qui dalle Ten-Towns nella Valle del Vento Ghiacciato!»

«La porta viene chiusa al tramonto», replicò la voce. «Andatevene!»

«Figlio di uno gnoll spelacchiato», brontolò Bruenor sottovoce. Si sbatté l'ascia sul palmo della mano, come se avesse intenzione di abbattere la porta.

Drizzt gli mise una mano sulla spalla per calmarlo. Il suo udito sensibilissimo captò il caratteristico scatto delle balestre che venivano caricate.

Poi, inaspettatamente, Regis prese il controllo della situazione. Si sistemò i pantaloni che erano scivolati al di sotto dello stomaco prominente e appese i pollici alla cintura, cercando in qualche maniera di apparire importante. Raddrizzò le spalle e si mise davanti ai suoi compagni.

«Qual è il vostro nome, signore?» gridò al soldato sulle mura.

«Sono il Guardiano Notturno della Porta Settentrionale. Questo è tutto ciò che hai bisogno di sapere!» fu l'aspra risposta. «E tu chi...»

«Regis, Primo Cittadino di Bryn Shander. Senza dubbio avrete sentito il mio nome o visto le mie sculture.»

I compagni udirono dei bisbigli in alto, quindi una pausa. «Abbiamo visto la scultura di un halfling delle Ten-Towns. Sei tu, forse?»

«Eroe della guerra dei folletti e mastro scultore», dichiarò Regis, inchinandosi profondamente. «Il deputato delle Ten-Towns non sarà felice di sapere che sono stato lasciato fuori, in piena notte, dalle porte della città con la quale abbiamo i migliori commerci.»

Di nuovo si udirono i bisbigli, quindi un silenzio più lungo. Infine i quattro udirono un suono raspante dietro la porta (una serranda che veniva sollevata, intuì Regis), poi il tonfo secco delle sbarre del cancello che venivano tolte. L'*halfling* si voltò a guardare i suoi stupefatti amici e sorrise divertito.

«Diplomazia, mio rude amico nano», rise.

La porta si aprì solo di uno spiraglio e due uomini scivolarono fuori, disarmati ma oltremodo cauti. Era più che ovvio che fossero ben protetti dai loro compari sulle mura; soldati dalle facce torve accucciati lungo i parapetti, che studiavano ogni singola mossa dei forestieri attraverso i mirini delle balestre.

«Io sono Jierdan», disse il più massiccio dei due uomini, nonostante fosse difficile calcolare esattamente la sua stazza a causa dei numerosi strati di pelli d'animale di cui era ricoperto.

«E io sono il Guardiano Notturno», disse l'altro. «Mostrami ciò che hai portato da vendere.»

«Vendere?» gli fece eco rabbiosamente Bruenor. «Chi ha detto che siamo venuti a vendere?» Si sbatté ancora una volta l'ascia nel palmo della mano, causando una serie di fruscii nervosi sui parapetti sopra di loro. «Forse questa assomiglia alla lama di un puzzoso mercante?»

Regis e Drizzt si mossero entrambi per calmare il nano, ma Wulfgar, teso quanto Bruenor, rimase di lato, immobile con le possenti braccia incrociate sul petto, fissando il guardiano insolente con occhi penetranti.

I due soldati, messi sulla difensiva, arretrarono, e il Guardiano Notturno parlò di nuovo, questa volta sull'orlo della collera. «Primo Cittadino», intimò a Regis, «perché sei venuto alla nostra porta?»

Regis si mise di fronte a Bruenor e si piantò davanti al soldato. «Ehm... una ricognizione preliminare del luogo in cui si svolgerà il mercato», sbottò, cercando di costruire una storia credibile via via che parlava. «Ho alcuni lavori d'intaglio particolarmente raffinati da vendere questa stagione, e volevo essere certo che qui tutto, compresi i prezzi delle sculture, fosse a posto per condurre la trattativa.»

I due soldati si scambiarono un sorriso astuto. «Hai fatto tutta questa strada per un simile motivo», constatò aspramente il Guardiano. «Non avresti potuto semplicemente farti accompagnare dalla carovana?»

Regis si agitò, a disagio, rendendosi conto che i due soldati erano troppo esperti per cadere nel suo tranello. Riluttante, si frugò nella camicia per cercare il pendaglio di rubino. Era sicuro che i suoi poteri ipnotici avrebbero convinto il Guardiano a lasciarli passare, ma al tempo stesso era terrorizzato all'idea di mostrare apertamente la gemma e, così, aprire la pista all'assassino che sapeva di avere alle calcagna.

Ma, d'un tratto, Jierdan notò la figura immobile al fianco di Bruenor e sobbalzò. Il mantello di Drizzt Do'Urden si era mosso leggermente, rivelando la pelle scura del suo volto.

Come se avesse ricevuto un segnale, il Guardiano si fece teso e, seguendo lo sguardo del compagno, ben presto capì la causa dell'improvvisa reazione di Jierdan. Con riluttanza, i quattro avventurieri misero mano alle armi, preparandosi a una battaglia che non desideravano.

Ma Jierdan pose fine alla tensione altrettanto rapidamente di come l'aveva generata, allungando un braccio per fermare il Guardiano e rivolgendosi apertamente all'elfo. «Drizzt Do'Urden?» chiese con voce calma, cercando la conferma dell'identità che aveva già intuito.

Il *drow* annuì, sorpreso di essere stato riconosciuto.

«Il tuo nome è giunto fino a Luskan insieme alle storie della Valle del Vento Ghiacciato», spiegò Jierdan. «Perdona la nostra sorpresa.»

Si inchinò profondamente. «Non vediamo molti esponenti della tua razza, ai nostri cancelli.»

Drizzt annuì nuovamente, imbarazzato per quell'insolita attenzione. Prima di quel momento, non era mai capitato che il guardiano di una porta si preoccupasse di chiedere il suo nome e le sue intenzioni. Ben presto il *drow* aveva imparato a evitare del tutto i cancelli delle città, scavalcando silenziosamente le mura nell'oscurità e cercando i quartieri più malfamati dove avrebbe potuto almeno avere una possibilità di passare inosservato, a patto di restare negli angoli più bui in compagnia degli altri banditi. Era mai possibile che il suo nome e le sue imprese gli avessero procurato un certo rispetto anche così lontano dalle TenTowns? Bruenor si voltò verso di lui e gli strizzò l'occhio, la sua stessa rabbia dissipata dal fatto che uno straniero avesse finalmente riconosciuto al suo amico ciò che gli spettava.

Ma Drizzt non era convinto. Non osava sperare una cosa simile... lo rendeva troppo vulnerabile ai sentimenti che aveva lottato così a lungo per

nascondere. Preferiva rimanere in guardia e avvolgersi nel sospetto così come si avvolgeva nell'oscuro cappuccio del suo mantello. Incuriosito, tese l'orecchio quando i due soldati si allontanarono per tenere un conciliabolo tra loro.

«Non mi importa del suo nome», sentì il Guardiano sussurrare a Jierdan. «Nessun elfo nero oltrepasserà il mio cancello!»

«Stai commettendo un errore», ribatté Jierdan. «Questi sono gli eroi delle Ten-Towns. L'*halfling* è davvero Primo Cittadino di Bryn Shander, il *drow* è una sentinella con una reputazione mortale ma innegabilmente onorevole, e il nano... guarda bene lo stemma del boccale schiumante che campeggia sul suo... è Bruenor Battlehammer, capo del suo clan nella valle.»

«E che mi dici del gigante barbaro?» chiese il Guardiano usando un tono sarcastico per apparire indifferente, anche se era evidente che fosse un po' nervoso. «Che razza di bandito potrebbe essere?»

Jierdan si strinse nelle spalle. «La sua stazza, la sua giovinezza e la sua capacità di controllo che va ben oltre la sua giovane età... Mi sembra improbabile che sia qui, ma potrebbe essere il giovane re delle tribù di cui parlano i cantastorie. Non dobbiamo mandar via questi viandanti: le conseguenze potrebbero essere gravi.»

«E cosa può temere Luskan dalle insignificanti colonie della Valle del Vento Ghiacciato?» insistette il Guardiano.

«Ci sono altre città commerciali», ribatté Jierdan. «Non tutte le battaglie vengono combattute con la spada. La perdita delle sculture delle Ten-Towns non sarebbe vista favorevolmente dai nostri mercanti, né dalle navi mercantili che arrivano a ogni stagione.»

Il Guardiano scrutò nuovamente i quattro forestieri. A dispetto delle grandi lodi intessute dal suo compagno, non si fidava per niente di loro e non li voleva nella sua città. Ma sapeva anche che, se i suoi sospetti si fossero rivelati sbagliati e lui avesse fatto qualcosa che poteva mettere a repentaglio il commercio delle statuette, il suo futuro sarebbe diventato alquanto tetro. I soldati di Luskan rispondevano ai mercanti, che certo non erano persone disposte a perdonare facilmente gli errori che causavano loro una perdita di guadagni.

Allargò le braccia, sconfitto. «Entrate, allora», disse ai quattro amici. «Seguite le mura e andate ai *docks*. Nell'ultima strada c'è il Coltellaccio. Lì avrete caldo a sufficienza!»

Drizzt osservò i passi fieri dei suoi amici mentre oltrepassavano il can-

cello e immaginò che anche loro avessero ascoltato brani della conversazione tra i due soldati. Quando furono lontani dalle torri di guardia, lungo la strada che costeggiava le mura, Bruenor confermò i suoi sospetti.

«Allora, elfo», sbottò il nano dandogli di gomito, chiaramente compiaciuto. «Dunque le voci si sono diffuse oltre la valle e persino così a sud hanno sentito parlare di noi. Che mi dici di questo?»

Drizzt si strinse nelle spalle e Bruenor ridacchiò, ritenendo che il suo amico fosse semplicemente imbarazzato per la fama inaspettata. Anche Regis e Wulfgar condividevano l'allegria del nano; il barbaro diede al drow una sonora pacca sulla schiena mentre si portava in testa al gruppo.

Ma il disagio di Drizzt aveva radici più profonde del semplice imbarazzo. Aveva notato il sogghigno sulla faccia di Jierdan quando erano passati, un sorriso che andava oltre l'ammirazione. E, se da un lato non aveva dubbi che qualche racconto della battaglia contro l'esercito di folletti di Akar Kessell fosse riuscito a raggiungere la Città delle Vele, dall'altro gli sembrava strano che un soldato semplice sapesse così tanto di lui e dei suoi amici mentre il guardiano del cancello, il cui compito era esclusivamente quello di decidere chi doveva entrare in città, non ne sapesse nulla.

Le strade di Luskan erano affollate da palazzi a due o tre piani, che riflettevano l'ossessione di quella gente di rinchiudersi nella sicurezza delle alte mura che circondavano la città, lontani dai pericoli sempre in agguato delle selvagge terre del nord. Occasionalmente, una torre (forse una postazione di guardia, oppure il modo in cui una corporazione o un cittadino importante manifestavano la propria superiorità) si ergeva sul profilo dei tetti. Città diffidente, Luskan riusciva a sopravvivere e a prosperare vicino all'infida frontiera attenendosi strettamente a un comportamento accorto che spesso sconfinava nella paranoia. Luskan era una città di ombre, e quella notte i quattro visitatori sentirono chiaramente gli sguardi curiosi e minacciosi che osservavano il loro passaggio da ogni buio antro che si apriva sulla strada.

I *docks* delimitavano la zona più malfamata della città, nei cui vicoli e anfratti ombrosi abbondavano i ladri, i fuorilegge e i mendicanti. Una perenne nebbiolina portata dal mare fluttuava sul terreno, trasformando le già fosche stradine in sentieri ancor più misteriosi.

Come la via in cui si ritrovarono i quattro amici.

Era l'ultima via prima del molo, una strada particolarmente decrepita chiamata Via della Mezzaluna. Regis, Drizzt e Bruenor si resero conto immediatamente di essere entrati nel territorio dei vagabondi e dei ruffiani

e ognuno di loro mise mano alla sua arma. Wulfgar, invece, camminava apertamente e senza paura, nonostante anch'egli sentisse l'atmosfera minacciosa che li circondava. Senza capire che la zona era particolarmente pericolosa, il barbaro era determinato ad affrontare a mente aperta la sua prima esperienza con il mondo civilizzato.

«Il posto è questo», disse Bruenor indicando un gruppetto di persone, probabilmente ladri, riunito davanti all'ingresso di una taverna. L'insegna posta sopra l'entrata, rovinata dalle intemperie, identificava la taverna con il nome di Coltellaccio.

Regis deglutì a fatica, mentre uno spaventoso miscuglio di emozioni contrastanti si riversava in lui. A Calimport, quando era un ladro, aveva frequentato molti posti simili, ma la sua familiarità con ciò che lo circondava non faceva altro che aumentare la sua apprensione. Il fascino proibito degli affari portati a termine nell'ombra di una taverna malfamata, lo sapeva, poteva essere mortale quasi quanto i pugnali nascosti dei banditi che sedevano ad ogni tavolo. «Volete davvero entrare là dentro?» chiese ai suoi amici in tono schizzinoso.

«Non voglio sentire discussioni da te!» ribatté Bruenor. «Sapevi a cosa andavi incontro quando ti sei unito a noi nella valle. Ora non piagnucolare!»

«Sei ben protetto», si intromise Drizzt per confortarlo.

Troppo orgoglioso nella sua inesperienza, Wulfgar ribadì ulteriormente la rassicurazione dell'elfo. «Che motivo potrebbero avere di farci del male? Sicuramente non abbiamo fatto nulla di sbagliato», dichiarò. Quindi, per sfidare le ombre, proclamò a voce alta: «Non temere, mio piccolo amico. Il mio martello spazzerà via chiunque si metta contro di noi!»

«L'orgoglio della giovinezza», brontolò Bruenor mentre lui, Regis e Drizzt si scambiavano occhiate incredule.

* * *

L'atmosfera dentro il Coltellaccio era in accordo con il decadimento e la marmaglia che contraddistinguevano il posto all'esterno. La parte dell'edificio che costituiva la taverna era un singolo salone aperto, con un lungo bancone posizionato precauzionalmente nell'angolo del muro posteriore, direttamente di fronte alla porta. Di fianco al bancone, una scalinata saliva al secondo piano della struttura, usata più spesso da donne truccate pesantemente e troppo profumate e dai loro compagni occasionali piuttosto che

dagli ospiti della locanda. Infatti, i marinai delle navi mercantili che approdavano a Luskan sbarcavano soltanto per brevi periodi e andavano subito in cerca di eccitazione e divertimento, tornando alla sicurezza dei loro vascelli prima che l'inevitabile sonno dell'ubriaco li lasciasse alla mercé dei furfanti.

Ma, più di ogni altra cosa, la taverna del Coltellaccio era una stanza dei sensi, ricca di miriadi di suoni, immagini e odori. Ogni angolo del locale era permeato dall'afrore dell'alcol; dalla birra e dal vino scadente alle bevande più forti e pregiate. Proprio come la nebbia all'esterno, una cortina di fumo di esotici tabacchi da pipa stemperava l'aspra realtà delle immagini ammorbidendola in un'atmosfera simile a quella dei sogni.

Drizzt fece strada verso un tavolo vuoto e appartato di fianco alla porta, mentre Bruenor si avvicinava al banco a prendere accordi per il pernottamento. Wulfgar fece per seguirlo, ma Drizzt lo fermò. «Vai al tavolo», gli spiegò. «Sei troppo eccitato per quest'affare. Se ne occuperà Bruenor.»

Wulfgar cominciò a protestare, ma venne zittito.

«Vieni», propose Regis. «Siediti con me e Drizzt. Nessuno infastidirebbe un nano robusto ed esperto, ma un piccolo *halfling* e un elfo smilzo come Drizzt potrebbero essere un buon bersaglio per i bruti che ci sono qui dentro. Abbiamo bisogno della tua stazza e della tua forza per scoraggiare le loro attenzioni indesiderate.»

Al complimento, il mento di Wulfgar si sollevò orgogliosamente, e il barbaro si incamminò a lunghi passi verso il tavolo. Regis strizzò l'occhio a Drizzt e si voltò per seguirlo.

«Imparerai molte cose da questo viaggio, mio giovane amico così lontano da casa», sussurrò Drizzt rivolto a Wulfgar, a voce troppo bassa perché il barbaro potesse sentirlo.

Bruenor fece ritorno dal bancone portando con sé quattro caraffe di sidro, borbottando tra sé. «Dobbiamo fare in modo di sbrigarcela alla svelta e rimetterci in cammino», disse a Drizzt. «Il prezzo di una stanza in questa bettola è una rapina bella e buona!»

«Qui le camere non sono state studiate per venire affittate una notte intera», ridacchiò Regis.

Ma il cipiglio non abbandonò la faccia di Bruenor. «Bevi», disse all'elfo. «A quanto mi ha detto il cameriere, il Vicolo dei Topi non è molto lontano da qui. Potremmo riuscire a trovare chi cerchiamo già questa notte.»

Drizzt annuì e sorseggiò il sidro anche se non aveva voglia di bere, sperando che una bevuta potesse riuscire a tranquillizzare il nano. Anche il

drow era ansioso di andarsene da Luskan, timoroso che la sua identità potesse causare loro altri problemi: lì, nella luce tremolante delle torce all'interno della taverna, teneva il cappuccio ancora più calcato del solito per nascondere il volto. Ed era preoccupato anche per Wulfgar, giovane, fiero e fuori dal suo elemento. I barbari della Valle del Vento Ghiacciato, nonostante in battaglia fossero privi di misericordia, erano innegabilmente uomini d'onore e basavano la loro società su rigidi codici di comportamento. Drizzt temeva che Wulfgar potesse essere facile preda delle illusorie insidie della città. Il martello di Wulfgar sarebbe stato sufficiente a proteggerlo lungo la strada, ma lì era probabile che il barbaro si trovasse coinvolto in situazioni infide, nelle quali la sua potente arma e la sua abilità di guerriero gli sarebbero state di ben poco aiuto.

Wulfgar vuotò la caraffa in un sol sorso, si pulì le labbra con cura e si alzò in piedi. «Andiamo», disse a Bruenor. «Chi è che stiamo cercando?»

«Torna a sederti e chiudi la bocca, ragazzo», lo rimproverò Bruenor, guardandosi attorno per vedere se avessero attirato l'attenzione. «Il lavoro di stanotte riguarda me e l'elfo. Non c'è posto per un lottatore troppo grosso come te! Rimarrai qui con Cicciottello, e faresti meglio a tenere la bocca chiusa e la schiena contro il muro.»

Wulfgar si ritrasse per l'umiliazione, ma Drizzt fu contento che Bruenor fosse arrivato alle sue stesse conclusioni riguardo il giovane guerriero. Ancora una volta, Regis salvò una buona parte dell'orgoglio di Wulfgar.

«Non puoi andartene con loro!» disse al barbaro. «Io non ho nessuna voglia di andare, ma non oserei mai restare qui da solo. Lascia che Drizzt e Bruenor vadano a divertirsi in qualche vicolo freddo e puzzolente. Noi ce ne resteremo qui e ci godremo una meritatissima notte di divertimento!»

Drizzt diede una pacca sul ginocchio di Regis da sotto il tavolo per ringraziarlo e si alzò. Bruenor vuotò la sua caraffa e balzò su dalla sedia.

«Andiamo, allora», disse all'elfo. E quindi, rivolto a Wulfgar: «Abbi cura dell'*halfling*, e fai attenzione alle donne! Sono come topi affamati, e la tua borsa è l'unica cosa su cui vogliono mettere i denti!»

* * *

Bruenor e Drizzt svoltarono nel primo vicolo deserto che incontrarono fuori dal Coltellaccio. Mentre Drizzt si inoltrava di qualche passo nell'oscurità, il nano rimase nervosamente di guardia all'imbocco del vicolo.

Quando si rese conto di essere solo, Drizzt prese dalla borsa una piccola

statuetta di onice intagliata meticolosamente nella forma di un predatore felino e la depose a terra davanti a sé.

«Guenhwyvar», chiamò sottovoce. «Vieni a me, mia ombra.»

Il suo richiamo attraversò le dimensioni e raggiunse la dimora astrale dell'entità della pantera. L'enorme felino uscì dal suo sonno. Erano trascorsi molti mesi dall'ultima volta che il suo padrone l'aveva chiamato, ed esso era ansioso di poterlo servire.

Guenhwyvar balzò attraverso il tessuto delle dimensioni, seguendo una scintilla di luce che poteva essere solo il richiamo del *drow*. Quindi si trovò nel vicolo con Drizzt, subito all'erta in quell'ambiente che non gli era familiare.

«Temo che stiamo per finire in una ragnatela molto pericolosa», spiegò Drizzt. «Ho bisogno di avere occhi dove i miei non possono andare.»

Senza un'esitazione e senza un rumore, Guenhwyvar balzò su una pila di macerie, quindi su una veranda rotta e infine sui tetti. Soddisfatto, Drizzt tornò silenziosamente nella strada dove Bruenor lo stava aspettando. Si sentiva molto più sicuro, ora.

«Be', dov'è quel dannato gatto?» chiese Bruenor, tradendo con il tono di voce il suo sollievo nel vedere che Guenhwyvar non era con l'elfo. La maggior parte dei nani diffidava della magia, fatta eccezione per gli incantesimi gettati sulle armi da portare in battaglia, e non si poteva certo dire che Bruenor amasse la pantera.

«E dove abbiamo più bisogno di lei», fu la risposta dell'elfo. Si incamminò lungo Via della Mezzaluna. «Non temere, possente Bruenor, gli occhi di Guenhwyvar sono sopra di noi, anche se i nostri occhi non sono in grado di ricambiare il loro sguardo protettivo!»

Il nano si guardò intorno nervosamente. Alla base del suo elmo cornuto erano comparse minuscole strisce di sudore. Conosceva Drizzt da diversi anni, ma non si era mai sentito a suo agio quando aveva intorno quel dannato felino magico.

Drizzt nascose il suo sorriso dietro il cappuccio.

Mentre si facevano strada nella zona dei *docks*, ogni vicolo, bordato da macerie e da rifiuti, sembrava uguale a quello precedente. Bruenor scrutava ogni anfratto con sospettosa cautela. Di notte la sua vista non era acuta come quella dell'elfo e se avesse potuto vedere nell'oscurità chiaramente come Drizzt avrebbe impugnato il manico dell'ascia ancor più saldamente.

Ma sia il nano che il *drow* non erano eccessivamente preoccupati. Erano molto diversi dai tipici ubriaconi che barcollavano di notte da quelle parti e

non costituivano certo una facile preda per i ladri. Le numerose tacche sull'ascia di Bruenor e l'ondeggiare delle due scimitarre appese alla cintura dell'elfo erano un deterrente per la maggior parte dei malfattori.

Occorse loro molto tempo per trovare il Vicolo dei Topi nel dedalo delle stradine e delle viuzze. Il vicolo si snodava parallelamente al mare appena oltre il molo, apparentemente impraticabile nella fitta nebbia. Era contornato su entrambi i lati da magazzini lunghi e bassi, e la strada era ingombra di scatole e anfore rotte. In molti posti i rifiuti riducevano ulteriormente il già angusto passaggio, costringendo i due amici a procedere in fila indiana.

«Bel posto per una passeggiata in una notte scura», constatò Bruenor con voce piatta.

«Sei sicuro che la strada sia questa?» chiese Drizzt, anch'egli poco entusiasta di ciò che gli stava davanti.

«Da quello che ha detto il mercante nelle Ten-Towns, se c'è qualcuno che può fornirmi la mappa, quello è Whisper. E il posto in cui si può trovare Whisper è il Vicolo dei Topi... sempre e comunque il Vicolo dei Topi.»

«Allora andiamo avanti», disse Drizzt. «È sempre meglio concludere alla svelta i cattivi affari.»

Bruenor si fece strada lentamente nel vicolo. Si erano inoltrati per non più di tre metri quando il nano credette di udire lo scatto di una balestra. Si immobilizzò immediatamente e si voltò verso Drizzt. «Ce li abbiamo addosso», sussurrò.

«Sono dietro la finestra sbarrata sopra di noi, alla nostra destra», spiegò l'elfo che, con la sua eccezionale vista notturna e con il suo udito finissimo, aveva già localizzato la fonte del rumore. «Una precauzione, spero. Forse è un buon segno che indica che il tuo contatto è vicino.»

«Non ho mai chiamato una balestra puntata su di me un buon segno!» ribatté il nano. «Ma avanti, dunque, e tienti pronto. Questo posto puzza di pericolo!» Ricominciò a camminare attraverso le macerie.

Un fruscio alla loro sinistra li rese consapevoli che altri sguardi erano puntati su di loro anche da quella parte. Ma proseguirono ancora, rendendosi conto che non avrebbero potuto aspettarsi uno scenario differente quando erano usciti dal Coltellaccio. Girando intorno a un ultimo cumulo di assi spezzate, videro una figura sottile appoggiata a uno dei muri del vicolo, strettamente avvolta in un mantello per combattere il gelo della nebbia serale.

Drizzt si sporse sulla spalla di Bruenor. «Può essere lui?» sussurrò.

Il nano si strinse nelle spalle. «E chi altri?» disse. Fece un altro passo in avanti, puntò fermamente i piedi nel terreno, allargando le gambe, e si rivolse alla figura avvolta nel mantello. «Sto cercando un uomo chiamato Whisper», disse. «Sei tu forse?»

«Si e no», fu la risposta. La figura si voltò verso di loro, ma il mantello rivelò ben poco.

«A che gioco stai giocando?» sbottò Bruenor.

«Io sono Whisper», replicò la figura, lasciando che il mantello scivolasse un poco indietro. «Ma di certo non sono un uomo!»

E in quel momento, Drizzt e Bruenor poterono vedere chiaramente che la persona che parlava con loro era una donna, una figura scura e misteriosa con lunghi capelli neri e lo sguardo fermo e penetrante che rivelava una grande esperienza e una profonda conoscenza dell'arte di sopravvivere sulla strada.

3
Vita notturna

Il Coltellaccio si fece sempre più pieno con il passare delle ore. I marinai delle navi mercantili all'ancora nel porto affollarono la taverna, e i malfattori locali si prepararono rapidamente a gettarsi loro addosso. Regis e Wulfgar restarono al tavolo, il barbaro con gli occhi spalancati dalla curiosità per ciò che vedeva intorno a sé e l'*halfling* cautamente guardingo.

Una donna si avvicinò ancheggiando al loro tavolo e Regis capì che stavano per arrivare dei guai. La donna non era giovane e aveva l'aria allampanata che, nella zona dei *docks*, era fin troppo consueta. Ma il suo vestito, che lasciava intravvedere ogni parte del corpo che il vestito di una signora avrebbe celato, nascondeva i difetti fisici della donna dietro una cortina di illusioni. Lo sguardo sulla faccia di Wulfgar e il suo mento che quasi sfiorava il tavolo confermarono i timori dell'*halfling.*

«Felice di incontrarti, omaccione», disse la donna con voce melliflua, scivolando agevolmente nella sedia di fianco al barbaro.

Wulfgar guardò Regis e quasi scoppiò a ridere per l'incredulità e per l'imbarazzo.

«Non sei di Luskan», continuò la donna. «E non sembri nemmeno uno di quei mercanti delle navi ancorate al porto. Da dove vieni?»

«Dal nord», balbettò Wulfgar. «Dalla valle... la Valle del Vento Ghiacciato.»

Era dai giorni di Calimport che Regis non s'imbatteva in una donna così sfacciata, e sentì di dover intervenire. C'era qualcosa di malvagio in donne come quella, una corruzione che aveva dell'incredibile. Avevano il fascino di un frutto proibito che finalmente ti invita a essere colto. D'un tratto, Regis si rese conto di avere nostalgia di Calimport. Wulfgar sarebbe caduto troppo facilmente nei tranelli di quella creatura.

«Siamo poveri viandanti», spiegò Regis, enfatizzando la parola «poveri» nel tentativo di proteggere il suo amico. «Non ci è rimasto nemmeno un soldo, ma soltanto molte miglia da percorrere.»

Wulfgar rivolse uno sguardo incuriosito al suo compagno, incapace di comprendere il motivo di quella menzogna.

La donna scrutò Wulfgar una volta ancora e fece schioccare le labbra. «Peccato», gemette, quindi chiese a Regis: «Nemmeno un soldo?»

Regis si strinse nelle spalle con aria rassegnata.

«È un vero peccato», ripeté la donna, poi si alzò per andarsene.

Wulfgar cominciò a capire il vero motivo dell'incontro e il suo viso si fece rosso come il fuoco.

E, allo stesso tempo, qualcosa si mosse dentro Regis. Il desiderio di tornare ai vecchi tempi, quando correva sotto i portici di Calimport, colpì il suo cuore con un'intensità superiore alla sua capacità di resistergli. Quando la donna gli passò accanto, la prese per un braccio. «Non ci è rimasto nemmeno un soldo», le spiegò, «però ho questo.»

Tirò fuori il pendaglio di rubino da sotto il vestito e fece dondolare la catenella. I bagliori della gemma catturarono immediatamente lo sguardo avido della donna e il gioiello magico la risucchiò nella sua malia ipnotica. La donna si sedette di nuovo, questa volta vicino a Regis, con gli occhi fissi nelle profondità del meraviglioso rubino ciondolante.

Soltanto la confusione impedì a Wulfgar di esplodere all'oltraggio di quel tradimento. Il turbine dei suoi pensieri e delle sue emozioni si limitò a esprimersi in un'occhiata incredula.

Regis si accorse dello sguardo del barbaro, ma lo ignorò con la sua tipica tendenza a soffocare sentimenti negativi... come il senso di colpa, per esempio. Che l'alba dell'indomani rivelasse pure il suo tranello per ciò che era; comunque ora lui non aveva nessuna intenzione di lasciare che qualcosa rovinasse la nottata che lo aspettava. «La notte di Luskan porta con sé un vento gelido», disse alla donna.

Lei gli mise una mano sul braccio. «Troveremo un letto caldo per te, non temere.»

Il sorriso dell'*halfling* arrivò quasi alle orecchie.

Wulfgar dovette trattenersi per non cadere dalla sedia.

* * *

Bruenor riguadagnò subito la sua compostezza: non voleva insultare Whisper, ma soprattutto non voleva farle sapere che la sorpresa di trovarsi di fronte a una donna l'aveva messa in una posizione di vantaggio. Whisper, però, conosceva la verità e il suo sorriso lasciò Bruenor ancor più confuso. Vendere informazioni in una zona pericolosa come il porto di Luskan significava aver costantemente a che fare con ladri e assassini. Anche con l'aiuto di un'efficiente organizzazione di supporto, era un lavoro per gente dalla pelle dura. Tra coloro che avevano bisogno dei servigi di Whisper, erano ben pochi quelli che riuscivano a nascondere la loro naturale sorpresa nello scoprire che una donna giovane e attraente praticava un simile commercio.

Ma, nonostante il suo stupore, il rispetto di Bruenor per l'informatore non diminuì, poiché la reputazione che Whisper si era guadagnato era arrivata fino a lui da centinaia di miglia di distanza. Il semplice fatto che fosse ancora viva bastava a far capire al nano di avere di fronte una donna formidabile.

Drizzt era rimasto molto meno sorpreso dalla scoperta. Nelle oscure città sotterranee degli elfi neri, le femmine occupavano normalmente posizioni gerarchiche più alte degli uomini, e spesso erano molto più pericolose di questi ultimi. Drizzt si rendeva perfettamente conto del vantaggio di Whisper nei confronti dei clienti maschi che, nelle società delle pericolose terre settentrionali, dominate dagli uomini, erano portati a sottovalutarla.

Ansioso di concludere l'affare e di rimettersi in cammino, il nano arrivò dritto al punto. «Ho bisogno di una mappa», disse, «e mi è stato detto che tu sei l'unica che può farmela avere.»

«Possiedo molte mappe», replicò freddamente la donna.

«Ne voglio una del nord», spiegò Bruenor. «Una mappa che vada dal mare al deserto e che riporti correttamente i nomi dei luoghi così come sono conosciuti dalle razze che li abitavano!»

Whisper annuì. «Il prezzo sarà alto, mio buon nano», disse. I suoi occhi scintillarono alla semplice menzione dell'oro.

Bruenor le lanciò un piccolo sacchetto di gemme. «Questo ti ripagherà del disturbo», ringhiò. Non era mai contento quando la sua borsa veniva

alleggerita.

Whisper si rovesciò il contenuto del sacchetto nel palmo della mano e studiò le pietre grezze. Mentre le rimetteva nel sacchetto, annuì, consapevole del loro grande valore.

«Aspetta!» gridò Bruenor quando lei cominciò a legarsi il sacchetto alla cintura. «Non prenderai nessuna delle mie pietre finché non avrò visto la mappa!»

«Naturalmente», replicò la donna con un sorriso disarmante. «Aspettami qui. Tornerò tra poco con la mappa che desideri.»

Gli restituì il sacchetto e si voltò improvvisamente su se stessa. Il suo mantello si gonfiò, portando con sé una lingua di nebbia. Ci fu un lampo improvviso nella foschia, e un attimo dopo la donna era scomparsa.

Bruenor fece un salto all'indietro e afferrò il manico della sua ascia. «Che razza di stregoneria è questa?» gridò.

Drizzt, per nulla turbato, gli mise una mano sulla spalla. «Sta' calmo, amico mio», disse. «Mascherare la fuga con un lampo e un po' di nebbia è solo un trucchetto.»

Indicò una bassa pila di assi. «È entrata in quel tombino.»

Bruenor seguì con lo sguardo il braccio puntato del *drow* e si rilassò. Nel buio si intravvedeva l'orlo di un buco. La grata del tombino era appoggiata al muro del magazzino, pochi metri più in là.

«Conosci queste cose meglio di me, elfo», constatò, confuso dalla sua stessa inesperienza nel trattare con i banditi di una strada di città. «Pensi che intenda condurre l'affare onestamente, oppure ora ci sederemo qui pronti a essere rapinati dai suoi scagnozzi?»

«Né una cosa né l'altra», rispose Drizzt. «Whisper non sarebbe ancora viva, se il suo lavoro fosse quello di adescare i clienti per farli rapinare. Ma è difficile che un qualsiasi accordo che concluderà con noi possa essere un affare onesto.»

Bruenor si accorse che Drizzt aveva fatto silenziosamente scivolare una delle sue scimitarre fuori dal fodero. «Dunque non era una trappola, eh?» chiese ancora il nano, indicando l'arma pronta a essere usata.

«Non dalla sua gente», replicò Drizzt. «Ma le ombre nascondono molti altri occhi.»

* * *

Gli occhi di Wulfgar non erano gli unici a guardare la donna e l'*halfling.*

Spesso i malfattori della zona dei *docks* di Luskan si divertivano a tormentare creature a loro inferiori fisicamente, e gli *halfling* erano tra i loro bersagli favoriti. E, quella sera, un omone grasso con le sopracciglia folte e un paio di baffi sporchi della schiuma del suo boccale sempre pieno, monopolizzava la conversazione al bar, vantandosi di improbabili prove di forza e minacciando di picchiare tutti quelli che gli stavano intorno se soltanto il flusso di birra fosse diminuito.

Tutti gli uomini riuniti intorno a lui al bancone del bar, uomini che lo conoscevano o che avevano sentito parlare di lui, annuivano entusiasticamente a ogni sua parola, mettendolo su un piedistallo a suon di complimenti per dissipare la paura che loro stessi provavano nei suoi confronti. Ma l'ego del grassone aveva bisogno di divertirsi ancor di più, di trovare una nuova vittima da infastidire. E, quando il suo sguardo spaziò lungo il perimetro della taverna, inevitabilmente andò a finire su Regis e sul robusto ma chiaramente giovane amico che gli sedeva al fianco. Lo spettacolo di un *halfling* che corteggiava la signora più cara del Coltellaccio era un'opportunità troppo allettante perché il grassone potesse ignorarla.

«Allora, bella signora», biascicò, sputacchiando birra a ogni parola. «Pensi che le simpatie di un mezzo-uomo siano degne di te?» La folla radunata al bar, ansiosa di continuare a compiacerlo, scoppiò in una risata zelante.

La donna aveva già avuto a che fare con quell'uomo e ne aveva visti molti altri cadere doloranti davanti a lui. Gli lanciò un'occhiata preoccupata, ma restò saldamente sotto l'influsso del pendaglio di rubino. Regis, però, distolse immediatamente lo sguardo dal grassone, rivolgendo la sua attenzione dove sospettava fosse probabile che i guai avessero inizio... dalla parte opposta del tavolo, dove sedeva Wulfgar.

Scoprì che le sue preoccupazioni erano fondate. Il suo fiero amico stringeva il bordo del tavolo così forte da sbiancarsi le nocche per lo sforzo. La luce infuocata del suo sguardo fece capire a Regis che era sul punto di esplodere.

«Lascia correre!» insistette. «Non vale un secondo del tuo tempo!»

Ma Wulfgar non si rilassò minimamente. Il suo sguardo era fisso sull'avversario. Poteva far finta di non sentire gli insulti del grassone, persino quelli rivolti a Regis e alla donna, ma capiva perfettamente lo scopo nascosto di quelle ingiurie. L'attaccabrighe si serviva dei suoi amici indifesi per sfidarlo. Quanti altri erano stati vittime di quel grosso bastardo? si chiese. Forse era giunta l'ora che imparasse un po' di umiltà.

Rendendosi conto che c'era la possibilità di divertirsi, il bullo si avvicinò di qualche passo.

«Spostati, mezzo-uomo», intimò, spingendo via Regis.

Regis fece un rapido inventario dei clienti della taverna. Di sicuro ce n'erano molti che avrebbero potuto unirsi alla sua causa contro il grassone e i suoi odiosi amici. C'era addirittura un membro del corpo di guardia cittadino, un'istituzione che era tenuta in grande rispetto in ogni quartiere di Luskan.

Regis interruppe il suo esame per un momento e guardò il soldato. Come sembrava fuori posto in una sputacchiera malfamata come il Coltellaccio! La sua curiosità aumentò quando Regis lo riconobbe. Era Jierdan, il soldato di guardia al cancello che soltanto un paio di ore prima aveva riconosciuto Drizzt e aveva sistemato le cose in modo che potessero entrare in città.

Ma il grassone si avvicinò di un altro passo e Regis non ebbe il tempo di rimuginare sulle implicazioni di ciò che aveva appena scoperto.

Con le mani sui fianchi, l'enorme attaccabrighe lo guardava dall'alto in basso. Regis sentì il cuore accelerare i battiti e il sangue scorrergli veloce nelle vene, proprio come gli succedeva nel periodo che aveva trascorso a Calimport ogni volta che doveva affrontare simili situazioni pericolose. E, adesso come allora, aveva tutte le intenzioni di trovare un modo per scappare via.

La sua sicurezza, però, scomparve quando si ricordò di Wulfgar.

Meno esperto (e, come avrebbe fatto presto a dire Regis, «meno saggio!»), il suo compagno non poteva permettere a se stesso di non raccogliere la sfida. Con un solo balzo delle lunghe gambe, Wulfgar scavalcò il tavolo e si piazzò tra Regis e il grassone, restituendo l'occhiata malvagia dell'uomo con pari intensità.

Il grassone si voltò verso i suoi amici al bar, pienamente consapevole che il distorto senso dell'onore del barbaro giovane e orgoglioso avrebbe impedito al suo avversario di colpire per primo. «Be', guardate qui», rise stirando le labbra, pregustando ciò che sarebbe successo, «sembra che il giovanotto abbia qualcosa da dire.»

Cominciò a voltarsi lentamente, poi improvvisamente balzò verso la gola di Wulfgar, convinto di cogliere di sorpresa il barbaro con quel repentino cambio di ritmo.

Ma, nonostante non avesse nessuna esperienza delle usanze delle taverne, Wulfgar sapeva combattere. Aveva imparato da Drizzt Do'Urden, guer-

riero sempre all'erta, e aveva temprato i suoi muscoli al massimo delle loro possibilità. Prima ancora che le mani si avvicinassero alla sua gola, Wulfgar l'aveva già colpito al volto con una delle sue mani enormi e gli aveva affondato l'altra nell'inguine.

Il suo avversario, stupito, si ritrovò a mezz'aria.

Per un attimo, gli spettatori rimasero troppo meravigliati per reagire, fatta eccezione per l'incredulo Regis, che si diede una manata sul viso e scivolò sotto il tavolo.

Il grassone pesava quanto tre uomini normali, ma il barbaro lo sollevò sopra la testa e poi ancora più su, finché non ebbe le braccia completamente distese.

Ululando di rabbia impotente, il grassone ordinò ai suoi amici di attaccare. Wulfgar aspettò pazientemente la prima mossa contro di lui.

L'intera masnada che affollava la Taverna sembrò saltare verso di lui come un sol uomo. Mantenendo la calma, Wulfgar individuò il gruppo più compatto, tre uomini, e lanciò il missile umano, notando l'espressione terrorizzata dei tre un attimo prima che la palla di grasso piombasse loro addosso, scagliandoli all'indietro. La loro forza d'inerzia divelse dai supporti un'intera sezione del bar, spazzando via lo sfortunato padrone della locanda e mandandolo a sbattere proprio contro gli scaffali dei vini più raffinati.

Ma il divertimento di Wulfgar ebbe vita breve: ben presto altri delinquenti gli furono addosso. Il giovane barbaro piantò i piedi per terra, determinato a mantenere la sua posizione, e spazzò l'aria con i pugni, atterrando i suoi nemici uno dopo l'altro e mandandoli a finire a gambe all'aria negli angoli più lontani del salone.

La rissa esplose in tutta la taverna. Uomini che non si sarebbero mossi nemmeno se qualcuno avesse commesso un omicidio davanti ai loro occhi, alla vista orripilante del vino che si spandeva a terra saltarono l'uno addosso all'altro con furia scatenata.

La degenerazione della rissa, però, scoraggiò ben pochi degli amici del grassone. Si scagliarono su Wulfgar a ondate. Il barbaro riuscì a tener testa all'assalto, perché nessuno era in grado di fargli perdere abbastanza tempo da consentire l'arrivo dei rinforzi, ma veniva colpito con la stessa frequenza con cui riusciva a mettere a segno i suoi pugni. Incassava stoicamente, combattendo il dolore con il puro e semplice orgoglio e con una tenacia che non gli avrebbe permesso di uscire sconfitto.

Dalla sua nuova posizione sotto il tavolo, Regis osservava la scena sorseggiando la sua bevanda. Anche i camerieri si erano gettati nella mischia,

cavalcando la schiena di qualche sfortunato e usando le unghie per scolpirgli intricati disegni sulla faccia. Dopo poco Regis si rese conto che, a parte coloro che giacevano a terra privi di sensi, l'unica persona oltre a lui che non partecipava alla battaglia era Jierdan. Il soldato era seduto tranquillamente al suo posto, per nulla turbato da ciò che gli accadeva intorno. L'unica cosa che sembrava interessarlo era osservare e valutare l'abilità di Wulfgar.

Anche questo non mancò di turbare l'*halfling*, ma ancora una volta non ebbe il tempo di contemplare l'insolito comportamento del soldato quanto avrebbe voluto. Aveva saputo fin dall'inizio che, prima o poi, sarebbe stato costretto a tirar fuori dai guai il suo gigantesco amico, e in quel momento i suoi occhi attenti colsero ciò che ormai da tempo si aspettavano di vedere: il baluginare di una lama. Direttamente alle spalle di Wulfgar, un bandito aveva estratto un pugnale.

«Dannazione!» borbottò Regis, posando il boccale e prendendo la mazza da una piega del mantello. Cose simili gli lasciavano sempre l'amaro in bocca.

Wulfgar scagliò di lato due avversari, aprendo la strada all'uomo con il coltello. Il bandito attaccò, con lo sguardo fisso negli occhi del barbaro. Non si accorse nemmeno di Regis che balzava fuori tra le lunghe gambe di Wulfgar, la piccola mazza pronta a colpire. L'*halfling* abbatté la mazza sul ginocchio dell'uomo, frantumandogli la rotula e mandandolo a gambe all'aria verso Wulfgar.

Wulfgar vide il coltello e evitò l'attacco all'ultimo momento. Chiuse la propria mano su quella del suo assalitore. Seguendo la forza d'inerzia, ruotò su se stesso, spazzò via il tavolo e andò a sbattere contro il muro. Una semplice stretta bastò a spezzare le dita dell'assalitore sull'impugnatura del coltello mentre, contemporaneamente, Wulfgar chiudeva la mano libera sulla faccia dell'uomo e lo sollevava da terra. Invocando a gran voce Tempus, il dio della battaglia, il barbaro, infuriato alla vista di un'arma, conficcò con violenza la testa dell'uomo nelle assi di legno della parete e lo lasciò lì a dondolare con i piedi a una buona spanna da terra.

Fu una mossa impressionante, ma gli fece perdere tempo. Quando tornò a voltarsi verso il bar, venne sepolto sotto una marea di pugni e di calci da un'orda di assalitori.

* * *

«Eccola che viene», sussurrò Bruenor a Drizzt quando vide Whisper tornare, anche se i sensi acutissimi avevano informato il *drow* dell'arrivo della donna molto prima che Bruenor avesse modo di accorgersene. Whisper era stata via soltanto una mezz'ora, ma ai due amici, pericolosamente esposti agli occhi degli uomini con le balestre e agli altri delinquenti che sapevano essere nelle vicinanze, era sembrato un tempo molto più lungo.

Whisper si avvicinò con passo sicuro. «Qui c'è la mappa che desideri», disse a Bruenor, mostrandogli una pergamena arrotolata.

«Fammi vedere, allora», intimò il nano, avanzando verso di lei.

La donna si ritrasse e abbassò la pergamena. «Il prezzo è più alto», disse con voce piatta. «Dieci volte quello che hai offerto prima.»

L'occhiata minacciosa di Bruenor non la scoraggiò. «Non ti rimane altra scelta», sibilò. «Non troverai nessun altro che possa darti questa mappa. Paga il prezzo che ti chiedo e falla finita!»

«Un momento», disse Bruenor, improvvisamente calmo. «Devo consultarmi con il mio amico.»

Lui e Drizzt si allontanarono di qualche passo.

«Ha scoperto chi siamo e quanto possiamo pagare», spiegò l'elfo. Anche Bruenor era arrivato alla medesima conclusione.

«Sarà quella, la mappa?»

Drizzt annuì. «Whisper non ha alcun motivo di pensare di essere in pericolo, non qui. Hai il denaro?»

«Sì», disse il nano. «Ma la strada è ancora lunga, e ho paura che avremo bisogno di tutto il denaro che ho con me, forse anche di più.»

«Allora è stabilito», replicò Drizzt. Bruenor riconobbe il bagliore fiero che si accese negli occhi azzurri del *drow*. «Prima, quando abbiamo incontrato questa donna, abbiamo stipulato un patto onesto», continuò Drizzt. «Un patto che onoreremo.»

Bruenor comprese e approvò. Avvertì il formicolio della trepidazione accenderglisi nel sangue. Si voltò verso la donna e vide che ora, al posto della pergamena, teneva in mano un pugnale. Evidentemente aveva capito con chi aveva a che fare.

Anche Drizzt notò lo scintillio del metallo. Si allontanò da Bruenor nel tentativo di apparire innocuo nei confronti di Whisper anche se, in realtà, voleva avere una visuale migliore per poter tenere d'occhio le crepe sospette che aveva notato nel muro... crepe che potevano anche essere i contorni di una porta segreta.

Bruenor si avvicinò alla donna con le mani vuote e bene in vista. «Se

quello è il prezzo», brontolò, «allora non abbiamo altra scelta che pagare. Ma prima voglio vedere la mappa!»

Rassicurata dal fatto che avrebbe potuto ficcare il pugnale nell'occhio del nano molto prima che una delle sue mani potesse raggiungere l'ascia legata alla cintura, Whisper si rilassò e mise la mano libera nel mantello per prendere la pergamena.

Ma aveva sottovalutato il suo avversario.

Le gambe tozze di Bruenor ebbero un sussulto, lanciandolo in alto quel tanto che bastava perché il suo elmo colpisse la donna al volto, spaccandole il naso e mandandole la testa a sbattere contro il muro. Il nano prese la mappa, lasciando cadere il sacchetto di gemme sulla sagoma scomposta e incosciente di Whisper. «Come d'accordo», borbottò.

Anche Drizzt era entrato in azione. Non appena aveva visto il nano scattare, aveva fatto leva sulle innate capacità magiche del proprio retaggio per creare un globo di tenebra di fronte alla finestra dove erano nascosti gli uomini con le balestre. Non arrivò nessun dardo, ma le grida irate degli arceri echeggiarono lungo il vicolo.

Poi, esattamente come Drizzt aveva previsto, le crepe nel muro si spalancarono e la seconda linea di difesa di Whisper si precipitò fuori dall'apertura. Il *drow*, preparato all'attacco, aveva già impugnato le scimitarre. Si limitò a usarle di piatto, ma con precisione sufficiente a disarmare l'enorme bandito che era uscito dalla porta segreta. Le scimitarre tornarono a colpire schiaffeggiando il volto dell'uomo e poi, con la medesima fluidità di movimento, Drizzt rovesciò l'angolo di attacco e colpì il bandito alle tempie con i pomi delle spade. Quando Bruenor si voltò con la mappa tra le mani, la strada davanti a loro era libera.

Bruenor esaminò il lavoro del compagno con sincera ammirazione.

Ma in quel momento un dardo di balestra si conficcò nel muro a pochi centimetri dalla sua testa.

«È ora di andare», osservò Drizzt.

«Se l'uscita non è bloccata, allora sono uno gnomo barbuto», disse Bruenor mentre si avvicinavano all'imboccatura del vicolo. Un ruggito possente risuonò nell'edificio di fianco, seguito da grida terrorizzate, dando loro un po' di conforto.

«Guenhwyvar», constatò Drizzt quando, davanti ai loro occhi, due uomini avvolti in pesanti mantelli si precipitarono in strada e fuggirono senza nemmeno voltarsi a guardare.

«Mi ero completamente dimenticato di quel gattaccio!» gridò Bruenor.

«Allora ringrazia che la memoria di Guenhwyvar è migliore della tua», rise Drizzt e Bruenor, nonostante l'avversione che provava per la pantera, rise con lui. Si fermarono alla fine del vicolo e scrutarono attentamente la strada. Non c'erano guai in vista, anche se la spessa coltre di nebbia avrebbe potuto essere un'ottima copertura per un'imboscata.

«Cammina lentamente», disse Bruenor. «Attireremo meno l'attenzione.»

Drizzt avrebbe anche potuto essere d'accordo, ma proprio in quel momento una seconda freccia, scoccata da qualche postazione nascosta nel vicolo, si conficcò in una trave in mezzo a loro.

«È ora di andare!» ripeté Drizzt in tono più deciso.

Bruenor non aveva certo bisogno di essere incoraggiato. Prima ancora che il *drow* avesse finito la frase si era già messo a correre selvaggiamente nella nebbia.

Si immersero nel dedalo zigzagante dei vicoli di Luskan, Drizzt scivolando senza sforzo sui cumuli di macerie e Bruenor semplicemente frantumandoli nell'impeto della corsa. Via via che si allontanavano, il sospetto che nessuno li avesse seguiti divenne quasi una certezza. Rallentarono il passo.

Un sorriso soddisfatto si aprì in mezzo alla barba rossa del nano quando controllò la strada alle loro spalle. Ma, quando tornò a voltarsi, si tuffò di lato all'improvviso, frugando freneticamente in cerca della sua ascia.

Si era trovato di fronte la pantera.

Drizzt non riuscì a trattenere una risata.

«Metti via quella cosa!» intimò Bruenor.

«Un po' di educazione, amico mio», replicò l'elfo divertito. «Ricordati che Guenhwyvar ha sgombrato la nostra via di fuga.»

«Mettila via!» gridò nuovamente Bruenor, agitando l'ascia.

Drizzt smanacciò amichevolmente il collo muscoloso e possente del felino. «Non badare alle sue parole, amica mia», disse alla pantera. «È un nano, e non è in grado di apprezzare le magie più raffinate!»

«Bah!» ringhiò Bruenor. Comunque, quando Drizzt congedò l'animale e si rimise nella borsa la statuetta di onice, cominciò a respirare un po' più tranquillamente.

Poco dopo, i due giunsero nella Via della Mezzaluna, fermandosi un'ultima volta in un vicolo per controllare la presenza di eventuali segni rivelatori di un'imboscata.

Si resero conto immediatamente che c'erano stati dei guai perché videro diversi uomini che barcollavano oltre l'entrata della stradina. Alcuni veni-

vano addirittura portati a braccia.

Poi videro il Coltellaccio, e due sagome familiari sedute di fronte alla porta della taverna.

«Cosa fate qui fuori?» chiese Bruenor mentre si avvicinavano.

«Sembra che il nostro gigantesco amico risponda agli insulti con i pugni», disse Regis, che era uscito indenne dalla mischia. La faccia di Wulfgar, invece, era gonfia e piena di lividi; il barbaro riusciva a malapena ad aprire un occhio. Una buona parte del sangue secco che gli incrostava i vestiti era suo.

Drizzt e Bruenor si guardarono l'un l'altro; non erano troppo sorpresi.

«E le nostre camere?» brontolò Bruenor.

Regis scosse la testa. «Ne dubito.»

«E le mie monete?»

Ancora una volta, l'*halfling* scosse la testa.

«Bah!» sbottò Bruenor, dirigendosi deciso verso la porta del Coltellaccio.

«Io non lo farei...», cominciò Regis, poi si strinse nelle spalle e decise che il nano l'avrebbe scoperto da solo.

Quando Bruenor aprì la porta della taverna, la sua sorpresa fu totale. Tavoli e vetrate giacevano rotti sul pavimento, vicino ai corpi privi di sensi di molti avventori. Il padrone era abbandonato su una parte del bancone in frantumi, un cameriere si stava bendando la testa insanguinata, e l'uomo che Wulfgar aveva piantato nel muro era ancora appeso per il collo. Si lamentava blandamente, e Bruenor non riuscì a fare a meno di ridacchiare nel *vedere lo* sconquasso causato dalla forza del barbaro. Di tanto in tanto, uno dei camerieri, passando vicino all'uomo mentre si dava da fare per pulire, gli assestava una piccola spinta, divertendosi a vederlo dondolare.

«Soldi buttati via», dedusse Bruenor, affrettandosi a uscire prima che il padrone della locanda lo vedesse e gli mandasse addosso i camerieri.

«Una rissa coi fiocchi!» disse a Drizzt quando tornò dai suoi compagni. «Tutti coinvolti?»

«Tutti tranne uno», rispose Regis. «Un soldato.»

«Un soldato di Luskan, da queste parti?» chiese Drizzt, sorpreso dall'evidente incongruenza.

Regis annuì. «E la cosa più curiosa era che si trattava di Jierdan, la stessa guardia che ci ha lasciato entrare in città.»

Drizzt e Bruenor si scambiarono un'occhiata preoccupata.

«Abbiamo degli assassini alle spalle, una locanda in rovina davanti, e un

soldato che ci dedica più attenzioni di quanto dovrebbe», disse Bruenor.

«È ora di andare», gli rispose Drizzt per la terza volta. Wulfgar lo guardò, incredulo. «Quanti uomini hai steso, stanotte?» gli chiese Drizzt per fargli capire il *pericolo* a cui andavano incontro. «E quanti di loro sbaverebbero per avere un'opportunità di piantarti un coltello nella schiena?»

«E, a parte questo», aggiunse Regis prima che Wulfgar potesse rispondere, «io non ho nessuna intenzione di dormire in un vicolo insieme a un branco di ratti!»

«Allora andiamo alla porta», disse Bruenor.

Drizzt scosse la testa. «Non con una guardia che si interessa così tanto a noi. Scavalchiamo il muro, e non facciamo sapere a nessuno che siamo usciti.»

* * *

Un'ora dopo, i quattro trotterellavano agevolmente sulla distesa aperta di erba, nuovamente esposti al vento ora che si erano lasciati alle spalle la protezione delle mura di Luskan.

Regis diede voce ai pensieri di ognuno. «La nostra prima notte nella nostra prima città, e abbiamo tratto in inganno degli assassini, pestato per bene una masnada di delinquenti e attirato l'attenzione del corpo di guardia locale. Un inizio benaugurante per il nostro viaggio!»

«Si, ma abbiamo questa!» gridò Bruenor, scalpitando letteralmente per l'impazienza di trovare la sua terra natale ora che il primo ostacolo, la mappa, era stato superato.

Ma né lui né i suoi amici sapevano che sulla mappa che Bruenor teneva così preziosamente tra le mani erano segnate diverse regioni mortalmente pericolose, una delle quali, in particolare, avrebbe messo alla prova i quattro amici ai limiti delle loro possibilità... e anche oltre.

4
L'Incantesimo

Il centro vero e proprio della Città delle Vele era dominato da un bizzarro edificio che emanava una potente aura di magia. Dissimile da ogni altra costruzione di tutti i Reami Dimenticati, la Torre delle Arcane Schiere sembrava un albero di pietra dotato di cinque pinnacoli. Il più largo era quello centrale; gli altri quattro, di uguale altezza, uscivano dal tronco

principale incurvandosi con lo stesso arco aggraziato dei rami di una quercia. Da nessuna parte erano visibili segni di muratura, e gli osservatori più accorti capivano immediatamente che all'origine della costruzione stava la magia e non il lavoro dell'uomo.

L'Arcimago, indiscusso Maestro della Torre Arcana, risiedeva nel pinnacolo centrale, mentre le altre quattro guglie ospitavano gli stregoni più vicini a lui nella linea di successione. Ognuna di queste torri minori rappresentava uno dei quattro punti cardinali e dominava un lato differente del tronco principale. I rispettivi stregoni avevano il compito di osservare e di influenzare gli eventi nella direzione verso cui erano rivolti. Quindi, lo stregone rivolto a ovest occupava le sue giornate guardando il mare e le navi dei mercanti e dei pirati che veleggiavano al largo della baia di Luskan.

Quel giorno, una conversazione che stava avendo luogo nella guglia nord, avrebbe certamente interessato i quattro avventurieri delle Ten-Towns.

«Hai fatto un buon lavoro, Jierdan», disse Sydney, una giovane maga *minore* della Torre che però aveva mostrato di possedere abbastanza potere da guadagnarsi l'apprendistato con uno dei più potenti stregoni della corporazione. Non certo di bell'aspetto, Sydney non badava molto alle apparenze fisiche, dedicando tutte le energie in suo possesso all'incessante scalata al potere. Aveva trascorso la maggior parte dei suoi venticinque anni di vita lavorando per ottenere il titolo di Stregone, e la sua determinazione era tale che ben pochi tra coloro che la conoscevano nutrivano dubbi sulle sue possibilità di ottenerlo.

Jierdan accettò l'elogio con un cenno del capo, rendendosi conto del tono condiscendente con cui gli era stato concesso. «Ho fatto solo ciò che mi era stato detto», replicò nascondendosi dietro una facciata di umiltà. Lanciò un'occhiata all'uomo dall'aspetto fragile che, avvolto in una veste a chiazze marroni, guardava fuori dall'unica finestra della stanza.

«Perché sono venuti qui?» sussurrò a se stesso lo stregone e si voltò. Istintivamente, gli altri due distolsero lo sguardo. Era Dendybar il Chiazzato, Maestro della Guglia Nord e, nonostante da lontano sembrasse debole, un esame più attento rivelava nell'uomo una forza ben più potente di quella dei muscoli. Si diceva (e a ragione) che per lui la vita avesse meno valore della conoscenza, e ciò intimidiva la maggior parte di coloro che si presentavano al suo cospetto. «I viaggiatori hanno dato qualche ragione per la loro visita?»

«Nulla a cui sarei disposto a credere», replicò calmo Jierdan. «L'*halfling* ha parlato di una ricognizione del mercato, ma io...»

«Assai improbabile», interruppe Dendybar, parlando più a se stesso che agli altri. «Quei quattro sono mossi da ben altri motivi che una semplice spedizione commerciale.»

Sydney incalzò Jierdan, cercando di mantenere l'alto favore in cui era tenuta dal Maestro della Guglia Nord. «Dove si trovano ora?» chiese.

Jierdan non osò andarle contro in presenza di Dendybar. «Nella zona dei *docks*... da qualche parte», disse stringendosi nelle spalle.

«Vuoi dire che non lo sai?» sibilò la giovane maga.

«Dovevano restare al Coltellaccio», ribatté Jierdan. «Ma si sono ritrovati in strada a causa della rissa.»

«E tu avresti dovuto seguirli!» sbottò Sydney, strapazzando spietatamente il soldato.

«Anche un soldato della città sarebbe un pazzo a girare da solo di notte vicino al porto», replicò seccamente Jierdan. «Comunque sia, non ha importanza dove si trovano in questo momento. Il molo e le porte della città sono controllati. Non possono lasciare Luskan senza che io lo venga a sapere!»

«Voglio che siano trovati!» ordinò Sydney, ma Dendybar la zittì.

«Limitati a lasciare i controlli cosi come sono ora», disse a Jierdan. «Non devono andarsene senza che io lo sappia. Sei congedato. Torna da me quando avrai qualcosa da riferire.»

Jierdan scattò sull'attenti e si voltò per andarsene, rivolgendo un'ultima occhiata alla giovane maga che gli contendeva il favore dello stregone. Era solo un soldato, non un mago promettente come Sydney, ma a Luskan la Torre delle Arcane Schiere era la vera forza che stava dietro ai rapporti di potere della città e un soldato faceva sempre bene a ottenere il favore di uno stregone. I Capitani delle guardie ottenevano i loro incarichi e i loro privilegi soltanto previo consenso della Torre.

«Non possiamo permetter loro di andare in giro liberamente», insistette Sydney quando la porta si fu chiusa alle spalle di Jierdan.

«Non causeranno alcun danno, per ora», replicò Dendybar. «Anche se l'elfo nero ha con sé l'oggetto, gli ci vorranno anni per comprenderne il potenziale. Abbi pazienza, amica mia, conosco molti modi per scoprire ciò che abbiamo bisogno di sapere. I pezzi di questo rompicapo andranno al loro posto molto presto.»

«Mi addolora pensare di avere un simile potere a portata di mano», so-

spirò l'impaziente giovane maga. «Ed è in possesso di un novizio!»

«Abbi pazienza», ripeté il Maestro della Guglia Nord.

* * *

Sydney finì di accendere il cerchio di candele che segnava il perimetro della stanza speciale e si diresse lentamente verso il braciere che era posato su un treppiede di ferro appena fuori dal cerchio magico tracciato sul pavimento. Provava disappunto al pensiero che, una volta acceso il braciere, le sarebbe stato detto di andarsene. Assaporava ogni attimo che riusciva a trascorrere in quella stanza. Il locale, considerato da molti la migliore stanza per incantesimi di tutte le terre del nord, veniva aperto molto di rado.

Sydney aveva più volte supplicato di poter rimanere ad assistere, ma Dendybar non le aveva mai permesso di restare, adducendo come spiegazione che le sue inevitabili domande sarebbero state per lui una distrazione troppo grande. E, quando si aveva a che fare con gli inferi, ogni distrazione poteva rivelarsi fatale.

Dendybar sedeva a gambe incrociate all'interno del cerchio magico, inducendo in se stesso una profonda trance meditativa, dimentico dei movimenti di Sydney che completava i riti preparatori. Scrutava il proprio animo per sincerarsi che fosse preparato ad affrontare un simile compito. Soltanto un angolo della sua mente era ancora aperto verso l'esterno, una frazione della sua coscienza che attendeva un solo segnale: lo spostamento del catenaccio che sprangò la pesante porta quando Sydney uscì dalla stanza.

Socchiuse le palpebre, lo sguardo fisso sul braciere ardente. Quelle fiamme sarebbero state l'essenza vitale dello spirito evocato, avrebbero dato allo spettro una forma tangibile per tutto il tempo in cui Dendybar l'avrebbe tenuto imprigionato nella dimensione della materia.

«*Ey vesus venerais dimin dou*», esordì lo stregone, dapprima cantilenando lentamente, poi acquistando un ritmo sempre più sostenuto. Dendybar ondeggiava al suono di quelle sillabe arcane, trascinato insistentemente dall'attrazione delle braci come se l'incantesimo, una volta ricevuta una scintilla di vita, si protendesse autonomamente verso il proprio completamento. Il sudore che colava sul viso di Dendybar tradiva la sua impazienza.

Lo stregone si dilettava a compiere evocazioni, dominando la volontà degli esseri che vivevano oltre il mondo mortale con la semplice pressione

della sua considerevole forza psichica. Quella stanza rappresentava il culmine dei suoi studi, la prova incontrovertibile dei vastissimi confini raggiunti dai suoi poteri.

Questa volta, il bersaglio dei suoi sforzi era il suo informatore prediletto, uno spirito che lo detestava con tutte le forze ma che non era in grado di resistere al suo richiamo.

Dendybar giunse al punto cruciale dell'incantesimo: l'invocazione. «Morkai», chiamò sottovoce.

Per un attimo, la fiamma del braciere si fece più luminosa.

«Morkai!» gridò Dendybar, strappando lo spirito dall'altro mondo. Il braciere generò una piccola palla di fuoco, quindi si spense, sprofondando la stanza nella tenebra, le sue fiamme trasformate nell'immagine di un uomo in piedi davanti a Dendybar.

Le labbra sottili dello stregone si arricciarono all'insù. Che ironia, pensò, che l'uomo ai danni del quale lui aveva architettato l'omicidio fosse diventato la sua più preziosa fonte di informazione.

Lo spettro di Morkai il Rosso era in piedi, fiero e risoluto, immagine fedele del potente stregone che era stato una volta. Era stato lui a creare quella stanza, nei giorni in cui aveva servito la Torre delle Arcane Schiere in qualità di Maestro della Guglia Nord. Ma Dendybar, aiutato dai suoi accoliti, aveva cospirato contro di lui, facendolo pugnalare dal suo fidato apprendista e aprendosi così la strada verso l'ambita posizione nella guglia.

Quello stesso atto aveva messo in moto una seconda catena di avvenimenti forse ancora più importante della prima, perché era stato quello stesso apprendista, Akar Kessell, a entrare in possesso della Reliquia di Cristallo, il potentissimo manufatto che Dendybar ora riteneva essere tra le mani di Drizzt Do'Urden. I racconti dell'ultima battaglia di Akar Kessell che erano giunti fino a Luskan dalle Ten-Towns dicevano che il *drow* era il guerriero che era riuscito a sconfiggerlo.

Dendybar non poteva sapere che la Reliquia di Cristallo giaceva sepolta sotto tonnellate di pietre e di ghiaccio sulla montagna della Valle del Vento Ghiacciato conosciuta come Picco di Kelvin, irrimediabilmente perduto sotto la valanga che aveva ucciso Kessell. Tutto ciò che lo stregone sapeva di quella storia era che Kessell, il debole apprendista, con la Reliquia di Cristallo, era quasi riuscito a conquistare l'intera Valle del Vento Ghiacciato, e che Drizzt Do'Urden era stato l'ultimo a vedere Kessell vivo.

Dendybar si torceva impaziente le mani ogni volta che pensava al potere che quell'oggetto avrebbe potuto dare a uno stregone più esperto.

«Salve, Morkai il Rosso», rise Dendybar. «Gentile da parte tua accettare il mio invito.»

«Accetto ogni opportunità di metterti gli occhi addosso, Dendybar l'Assassino», replicò lo spettro. «Così avrò modo di riconoscerti quando attraverserai il fiume della Morte per venire nel regno delle ombre. Allora saremo nuovamente ad armi pari...»

«Silenzio!» comandò Dendybar. Anche se non l'avrebbe mai ammesso con se stesso, lo stregone temeva enormemente il giorno in cui avrebbe dovuto affrontare di nuovo il potente Morkai. «Ti ho portato qui per uno scopo ben preciso», disse allo spettro. «Non ho tempo per ascoltare le tue vuote minacce.»

«Allora dimmi in che cosa posso servirti e lasciami andare», sibilò lo spettro. «La tua presenza mi offende.»

Dendybar era furioso, ma non continuò la discussione. In un'evocazione, il tempo lavorava contro l'artefice dell'incantesimo. Trattenere uno spirito nella dimensione della materia esauriva le forze del mago e ogni secondo che passava rendeva l'evocante un po' più debole. Il pericolo più grande in questo tipo di incantesimo era quello di tentare di mantenere il controllo troppo a lungo, finché lo stregone non si ritrovava troppo debole per riuscire a controllare l'entità che aveva evocato.

«Tutto ciò che ti chiedo oggi, Morkai, è una semplice risposta», disse Dendybar, selezionando con cura ogni parola. Morkai si accorse della sua cautela e capì che Dendybar stava nascondendo qualcosa.

«Allora qual è la domanda?» lo incalzò.

Dendybar mantenne il suo passo cauto, ponderando ogni parola prima di dirla. Non voleva che Morkai ottenesse qualche indizio sui motivi che lo spingevano a cercare il *drow*. Sicuramente lo spettro avrebbe diffuso l'informazione in tutte le dimensioni, e molti esseri potenti, forse anche lo spirito di Morkai stesso, se solo avessero avuto un'idea di dove si trovava la Reliquia di Cristallo, non avrebbero esitato a mettersi alla ricerca di un oggetto tanto potente.

«Quattro viaggiatori, uno dei quali un elfo nero, sono giunti oggi a Luskan dalla Valle del Vento Ghiacciato», spiegò lo stregone. «Che cosa sono venuti a fare in città? Perché sono qui?»

Morkai scrutò la propria nemesi, cercando di scoprire il motivo della domanda. «Questa è una domanda che sarebbe meglio fare al drappello delle tue guardie», replicò. «Sicuramente i visitatori hanno dichiarato i loro scopi al momento di oltrepassare il cancello.»

«Ma io l'ho chiesto a te!» strillò Dendybar, esplodendo in una collera improvvisa. Morkai stava cercando di guadagnare tempo, e ogni secondo che passava, ora, lasciava il segno sullo stregone. L'essenza di Morkai aveva perso ben poco potere nella morte e lottava ostinatamente contro la forza dell'incantesimo. Dendybar srotolò una pergamena davanti a sé.

«Ho una dozzina di queste, già scritte», lo avvertì.

Morkai si ritrasse, comprendendo all'istante la natura dello scritto. Era un papiro che rivelava il vero nome del suo spirito. E, dopo averlo letto, strappando il velo della segretezza che celava il nome di Morkai e mettendo a nudo l'essenza della sua anima, Dendybar avrebbe invocato il vero potere del papiro, usando un'inflessione stonata per distorcere il nome di Morkai e distruggere l'armonia del suo spirito, torturandolo nell'intimo nucleo del suo essere.

«Quanto tempo devo impiegare a cercare la risposta?» chiese Morkai.

Dendybar sorrise, soddisfatto della sua vittoria, anche se la fatica continuava ad aumentare. «Due ore», rispose subito, avendo deciso con cura il tempo della ricerca prima dell'evocazione. Aveva scelto un lasso di tempo abbastanza lungo perché Morkai potesse avere l'opportunità di trovare delle risposte, ma non tanto lungo da permettere allo spirito di scoprire più del necessario.

Morkai sorrise, intuendo i motivi che si celavano dietro a quella decisione. Balzò indietro all'improvviso e scomparve in uno sbuffo di fumo, le fiamme che avevano sostenuto la sua figura relegate nuovamente nel braciere in attesa del suo ritorno.

Il sollievo di Dendybar fu immediato. Nonostante dovesse ancora concentrarsi per tenere aperta la via d'accesso alle dimensioni, la pressione contro la sua forza di volontà e l'affaticamento del suo potere diminuirono notevolmente quando lo spirito non fu più nella stanza. Durante il loro incontro, la forza di volontà di Morkai aveva quasi spezzato l'incantesimo. Dendybar scosse la testa, incapace di credere che il vecchio maestro potesse uscire dalla tomba con tanta forza. Mentre si chiedeva quanto fosse stato saggio tramare contro un essere così potente, un brivido gli corse lungo la spina dorsale. Ogni volta che evocava Morkai si rendeva conto che, prima o poi, sarebbe arrivato anche per lui il momento del giudizio.

* * *

Per Morkai fu facile scoprire qualcosa dei quattro avventurieri. Infatti, lo

spettro sapeva già molto su di loro. Durante il suo regno in qualità di Maestro della Guglia Nord, si era interessato molto alle Ten-Towns, e la sua curiosità non era morta insieme al suo corpo. Anche ora, spesso, osservava gli eventi della Valle del Vento Ghiacciato; e chiunque si fosse interessato alle Ten-Towns negli ultimi mesi sapeva qualcosa dei quattro eroi.

Il persistente interesse di Morkai nel mondo che si era lasciato alle spalle non era una cosa rara nel mondo degli spiriti. La morte alterava le ambizioni dell'anima, sostituendo l'amore per le ricchezze materiali e sociali con un'eterna sete di conoscenza. Alcuni spiriti avevano osservato i Reami per secoli e secoli, raccogliendo semplicemente informazioni e osservando la vita dei vivi. Forse era soltanto invidia per le sensazioni fisiche che non potevano più provare, ma, quale potesse essere la ragione, l'ammontare di conoscenza in un singolo spirito superava l'insieme dei libri raccolti nelle biblioteche di tutti i Reami.

Morkai scoprì molte cose nelle due ore che Dendybar gli aveva concesso. Ora era il suo turno di scegliere con cura le parole. Era obbligato a soddisfare le richieste di colui che lo aveva evocato, ma aveva intenzione di rispondere nel modo più ambiguo e criptico possibile.

* * *

Gli occhi di Dendybar scintillarono quando vide le fiamme nel braciere cominciare ancora una volta la loro danza sussurrante. Erano già passate due ore? si chiese, visto che il riposo gli era sembrato molto più breve e lo stregone sentiva di non aver recuperato appieno le forze. Ma non poteva dubitare della danza delle fiamme. Si irrigidì e avvicinò le caviglie al corpo, stringendo e assicurando la sua posa meditativa a gambe incrociate.

La palla di fuoco si contorse e Morkai ricomparve al suo cospetto. Lo spettro rimase indietro, obbediente, senza fornire nessuna informazione prima che Dendybar gliene facesse esplicita richiesta. Per Morkai, i motivi reali che avevano spinto i quattro amici a Luskan rimanevano soltanto abbozzati, ma aveva scoperto molte cose della loro ricerca, molto più di quanto volesse lasciar scoprire a Dendybar. Non era ancora riuscito a capire il motivo reale delle richieste dello stregone, ma, quali potessero essere i suoi scopi, era sicuro di una cosa: Dendybar non aveva in mente nulla di buono.

«Qual è lo scopo della visita?» chiese Dendybar, furioso per il modo in cui Morkai tentava di guadagnare tempo.

«Tu stesso mi hai evocato», rispose furbescamente Morkai. «Sono obbligato a comparire.»

«Niente giochetti!» ringhiò lo stregone. Rivolse uno sguardo di fuoco allo spettro, minacciandolo apertamente con un dito sul papiro del tormento. Conosciuti per rispondere alla lettera, gli esseri delle altre dimensioni spesso frustravano i loro evocatori distorcendo il significato delle parole di una domanda.

Dendybar sorrise alla semplice logica dello spettro e pose la domanda in modo più chiaro. «Qual è lo scopo della visita a Luskan dei quattro viaggiatori che provengono dalla Valle del Vento Ghiacciato?»

«Ci sono vari motivi», rispose Morkai. «Uno di loro è venuto in cerca della terra di suo padre, e del padre di suo padre.»

«L'elfo?» chiese Dendybar, cercando un modo per confermare il suo sospetto che Drizzt avesse in mente di ritornare nel mondo sotterraneo in cui era nato portando con sé la Reliquia di Cristallo. Forse una rivolta degli elfi neri, con l'aiuto del potere del cristallo? «È l'elfo che cerca la sua terra natale?»

«Nah», rispose lo spettro, compiaciuto nel notare che Dendybar aveva preso un'altra direzione rimandando le domande più specifiche e più pericolose. Il trascorrere dei minuti avrebbe ben presto cominciato a dissipare il potere di Dendybar sullo spettro, e Morkai sperava di riuscire a trovare un modo per liberarsi dalla stretta dello stregone prima di essere costretto a rivelargli troppo sul gruppo guidato da Bruenor. «Drizzt Do'Urden ha abbandonato per sempre i luoghi dei suoi padri. Non tornerà mai più nelle viscere della terra, e certamente non con i suoi più cari amici al seguito!»

«Allora chi?»

«Un altro dei quattro sta fuggendo da un pericolo alle sue spalle», offrì Morkai, distorcendo la linea della domanda.

«Chi cerca la sua patria?» domandò Dendybar con più enfasi.

«Il nano, Bruenor Battlehammer», rispose Morkai, costretto a obbedire. «È in cerca del luogo in cui è nato, Mithril Hall, e i suoi amici si sono uniti a lui. Perché ti interessa tanto? I quattro compagni non hanno alcuna connessione con Luskan e non rappresentano una minaccia per la Torre delle Arcane Schiere.»

«Non ti ho evocato per rispondere alle tue domande!» sbottò Dendybar. «Ora dimmi chi sta fuggendo dal pericolo. E di che pericolo si tratta?»

«Aspetta», lo informò lo spettro. Con un gesto della mano, Morkai creò un'immagine nella mente dello stregone, l'immagine di un cavaliere, avvol-

to in un mantello nero, che galoppava selvaggiamente nella tundra. Il cavallo aveva la schiuma alla bocca, ma il cavaliere lo spronava spietatamente in avanti.

«L'*halfling* sta scappando da quest'uomo», spiegò Morkai, «anche se lo scopo del cavaliere rimane un mistero per me.»

Anche dire a Dendybar soltanto questo fece infuriare lo spettro, ma Morkai non era ancora in grado di resistere agli ordini del suo nemico. Però sentiva la presa della forza di volontà dello stregone diminuire attimo dopo attimo, e capì che l'incantesimo di evocazione stava avvicinandosi alla fine.

Dendybar fece una pausa per soppesare l'informazione che aveva appena ricevuto.

Nulla di ciò che aveva detto Morkai era direttamente collegato alla Reliquia di Cristallo, ma almeno aveva scoperto che i quattro amici non avevano intenzione di rimanere a Luskan per molto tempo. E aveva scoperto un potenziale alleato, un'ulteriore fonte di informazioni. Il cavaliere dal mantello nero doveva essere davvero forte per aver costretto alla fuga il formidabile gruppo dell'*halfling*.

Dendybar stava cominciando a formulare le domande successive, quando un improvviso strattone dell'ostinata volontà di Morkai ruppe la sua concentrazione. Infuriato, rivolse allo spettro un'occhiata minacciosa e cominciò a srotolare la pergamena. «Impudente!» ringhiò e, anche se avrebbe potuto allungare il suo controllo sullo spirito ancora per un po' di tempo semplicemente convogliando le proprie energie nel duello tra le loro forze di volontà, cominciò a recitare i versi scritti sul papiro.

Morkai si ritrasse, nonostante avesse deliberatamente provocato Dendybar per condurlo a quel punto. Lo spettro poteva accettare il tormento, poiché era il segnale della fine dell'interrogatorio. E Morkai era felice che Dendybar non l'avesse costretto a rivelare gli eventi che stavano avendo luogo ancor più lontano da Luskan, nella valle appena oltre i confini delle Ten-Towns.

Mentre le parole recitate da Dendybar penetravano, metalliche e dissonanti, nell'armonia della sua anima, Morkai spostò il fuoco della sua concentrazione di centinaia di miglia, sull'immagine della carovana di mercanti ora a un giorno di marcia da Bremen, la più vicina delle Ten-Towns, e sull'immagine della ragazza coraggiosa che si era unita ai mercanti. Lo spettro trovò conforto nel fatto che, almeno per un po', la ragazza sarebbe riuscita a sfuggire alle indagini dello stregone.

Non che Morkai fosse altruista; non era mai stato accusato di possedere in abbondanza tale qualità. Semplicemente provava un'enorme soddisfazione nell'intralciare in qualsiasi modo possibile la canaglia che aveva complottato il suo omicidio.

* * *

I riccioli ramati le ricadevano sulle spalle. Fieramente eretta, Catti-brie ara seduta sul carro di testa della carovana di mercanti che era partita il giorno prima da Ten-Towns, diretta a Luskan. Per nulla infastidita dalla gelida brezza, teneva lo sguardo fisso sulla strada davanti a sé, cercando qualche traccia che confermasse il passaggio dell'assassino da quelle parti. Aveva riferito ciò che sapeva di Entreri a Cassius e lui avrebbe passato l'informazione ai nani. Ora Catti-brie si chiedeva se aveva fatto la cosa giusta, sgattaiolando via con la carovana dei mercanti prima che il Clan dei Battlehammer potesse organizzare la sua caccia.

Ma soltanto lei aveva visto l'assassino in azione. Sapeva benissimo che, se i nani si fossero scontrati con lui in un assalto frontale, la loro cautela sarebbe stata spazzata via dalla sete di vendetta per la morte di Fender e Grollo, e molti altri membri del clan avrebbero perso la vita.

Egoisticamente, forse, Catti-brie aveva deciso che l'assassino era affar suo. L'aveva terrorizzata, aveva reso vani tutti gli anni di allenamento e di disciplina, riducendola al tremante simulacro di una bambina spaventata. Ma ora era una giovane donna, non più una ragazza. Doveva rispondere personalmente all'oltraggio, altrimenti le cicatrici di quell'umiliazione l'avrebbero tormentata fino alla tomba, paralizzandola per sempre sul sentiero che conduceva alla scoperta del suo vero potenziale nella vita.

Avrebbe trovato i suoi amici a Luskan e li avrebbe avvertiti del pericolo che avevano alle calcagna. Poi, insieme, avrebbero affrontato Artemis Entreri.

«Stiamo procedendo di buon passo», la rassicurò il conducente, comprendendo la sua fretta.

Catti-brie non lo guardò: i suoi occhi erano piantati all'orizzonte. «Il mio cuore mi dice che non siamo abbastanza veloci», si lamentò.

Il conducente le rivolse uno sguardo incuriosito, ma aveva imparato a non insistere con lei su questo punto. Fin dall'inizio la ragazza aveva detto loro chiaramente che il suo era un affare riservato. E, essendo la figlia adottiva di Bruenor Battlehammer, e reputata di per sé un ottimo guerriero, i

mercanti si erano ritenuti fortunati di averla al loro fianco e avevano rispettato il suo desiderio di riservatezza. E, a parte questo, come uno dei conducenti aveva detto in modo rozzo ma eloquente durante il loro incontro informale prima di iniziare il viaggio, «La prospettiva di guardare il culo di un bue per quasi trecento miglia mi fa pensare che la compagnia di quella ragazza mi va più che bene!»

Avevano persino spostato la data della partenza per accontentarla.

«Non ti preoccupare, Catti-brie», la rassicurò l'uomo. «'Ti porteremo là!»

Catti-brie si tolse i capelli dal viso con un gesto della mano e guardò il sole che tramontava all'orizzonte. «Ma faremo in tempo?» sussurrò a se stessa, ben sapendo che le sue parole si sarebbero disperse nel vento non appena le fossero uscite dalle labbra.

5
I picchi

Drizzt prese la testa del gruppo mentre i quattro compagni marciavano lungo le rive del fiume Mirar, mettendo tra loro e Luskan la maggior distanza possibile. Nonostante fosse molto tempo che non dormivano, ciò che avevano incontrato nella Città delle Vele aveva iniettato nelle loro vene un flusso di adrenalina che impediva loro di sentire la stanchezza.

Quella notte c'era qualcosa di magico sospeso nell'aria, un tintinnio frizzante che avrebbe messo a tacere anche il lamento del più esausto dei viaggiatori. Il fiume, che scorreva rapido e impetuoso a causa del disgelo di primavera, scintillava nella notte catturando con i suoi flutti la luce delle stelle e riflettendola nell'aria in minuscoli spruzzi adamantini.

Normalmente cauti, gli amici non poterono fare a meno di abbassare la guardia. Non avvertivano alcun pericolo in agguato nelle vicinanze, non sentivano nulla se non il gelo acuto e rinfrescante della notte primaverile e l'attrazione misteriosa del cielo. Bruenor si smarrì in sogni su Mithril Hall; Regis nei ricordi di Calimport; persino Wulfgar, così scoraggiato per il suo primo e sfortunato incontro con la civiltà, sentì lo spirito risollevarsi. Pensò alle notti simili a quella che aveva trascorso nella distesa aperta della tundra a cercare di immaginarsi ciò che giaceva oltre gli orizzonti del suo mondo. E ora, ora che si trovava oltre quegli orizzonti, Wulfgar scoprì che gli mancava solo una cosa. Con sua sorpresa, e contro gli istinti avventurosi che non ammettevano simili piacevoli pensieri, si scoprì a desiderare che

Catti-brie, la donna che aveva cominciato a cullare nel suo cuore, potesse essere lì a condividere con lui la bellezza di quella notte.

Se gli altri non fossero stati così preoccupati a godersi la serata per conto proprio, avrebbero sicuramente notato che anche nel passo aggraziato di Drizzt Do'Urden c'era qualcosa di diverso. Quelle notti magiche, quando la cupola del cielo sembrava perdersi oltre l'orizzonte, rinforzavano la sicurezza del *drow* nella decisione più difficile e importante che avesse mai preso in tutta la sua vita: la scelta di abbandonare la sua patria e il suo popolo. Nessuna stella brillava sopra Menzoberranzan, l'oscura città degli elfi neri. Nella fredda e buia volta di pietra dell'immensa caverna, nessun fascino inesplicabile toccava le corde dell'animo.

«Quanto ha perso il mio popolo camminando nell'oscurità», sussurrò Drizzt nella notte. I misteri del cielo infinito portavano la gioia del suo spirito oltre i suoi normali confini e gli aprivano la mente ai misteri senza risposta del multiverso. Drizzt era un elfo e, nonostante la sua pelle fosse nera, nel suo animo restava una traccia della gioia armoniosa tipica dei suoi cugini di superficie. Si chiese in che misura quei sentimenti fossero realmente presenti tra la sua gente. Restavano celati nel cuore degli elfi neri? O forse eoni di sublimazione avevano estinto il fuoco del loro spirito? A giudizio di Drizzt, forse la più grande perdita sofferta dal suo popolo quando si era ritirato nelle profondità della terra era proprio quella di aver perso la capacità di contemplare la spiritualità dell'esistenza soltanto per puro amore del pensiero.

Lo splendore cristallino del Mirar si attenuò sempre più via via che la luce dell'alba imminente spegneva le stelle. Fu con tacito disappunto che i quattro amici sistemarono il loro accampamento in un'area riparata nelle vicinanze delle rive del fiume.

«Sappiate che le notti come questa sono poche», osservò Bruenor mentre il primo raggio di luce si arrampicava sull'orizzonte. Una scintilla si accese nel suo sguardo, segno rivelatore delle fantasie meravigliose che il nano, solitamente pragmatico, raramente assaporava.

Drizzt vide lo sguardo sognante del nano e pensò alle notti che lui e Bruenor avevano trascorso sulla sommità del Bruenor's Climb, il loro speciale luogo d'incontro nella valle dei nani, vicino a Ten-Towns. «Troppo poche», confermò.

Con un sospiro rassegnato, si misero al lavoro. Drizzt e Wulfgar fecero colazione, mentre Bruenor e Regis cominciarono a esaminare la mappa che avevano preso a Luskan.

Nonostante tutto il brontolare e il lamentarsi dell'*halfling*, Bruenor aveva insistito affinché Regis si unisse a loro per una ragione ben precisa, a parte la loro amicizia. E, anche se aveva ben mascherato le sue emozioni, il nano era stato davvero felice quando Regis li aveva raggiunti, gemendo e sbuffando, sulla strada che usciva da Ten-Towns, supplicandoli all'ultimo momento di potersi unire alla loro ricerca.

Regis conosceva meglio di loro le terre che si stendevano a sud della Spina Dorsale del Mondo. Lo stesso Bruenor non usciva dai confini della Valle del Vento Ghiacciato da quasi due secoli, e l'ultima volta che l'aveva fatto non era che uno sbarbato bambino-nano. Wulfgar non aveva mai lasciato la valle: l'unico suo viaggio nel mondo di superficie era stata un'avventura notturna, vissuta spostandosi di ombra in ombra ed evitando la maggior parte dei luoghi che i quattro compagni avrebbero avuto bisogno di passare al setaccio se solo volevano riuscire a trovare Mithril Hall.

Regis fece scivolare le dita attraverso la mappa, ricordando eccitato a Bruenor le sue esperienze in ognuno dei luoghi elencati sulla cartina, in particolare a Mirabar, la grande e ricca città mineraria del nord, e Waterdeep, che a ragione veniva chiamata la Città degli Splendori, più a sud lungo la costa.

Bruenor seguì con il dito la cartina, studiando la conformazione fisica del territorio. «Mirabar mi ispira di più», disse infine, battendo il dito sulla città nascosta nelle ultime propaggini della Spina Dorsale del Mondo. «Mithril Hall è tra le montagne, non sulla costa», disse. «Questo è tutto ciò che so.»

Regis rifletté sulle osservazioni del nano solo un secondo, quindi mise il dito su un'altro luogo che, considerando la scala della mappa, doveva trovarsi a più di cento miglia da Luskan, nell'entroterra. «Sellalunga», disse. «A metà strada da Luna d'Argento e a metà strada tra Mirabar e Waterdeep. È un buon posto per scoprire il nostro cammino.»

«Una città?» chiese Bruenor, visto che, sulla mappa, Sellalunga non era che un minuscolo puntino nero.

«Un villaggio», lo corresse Regis. «Non c'è molta gente, ma una famiglia di stregoni, gli Harpell, vive lì da sempre e conosce le terre del nord meglio di chiunque altro. Saranno felici di aiutarci.»

Bruenor si grattò il mento e annuì. «Una bella passeggiata. Che cosa potremmo incontrare lungo la via?»

«I picchi», ammise Regis, un po' scoraggiato nel ricordarsi il posto. «Selvaggi e infestati dagli orchi. Vorrei avere un'altra scelta, ma Sellalun-

ga mi sembra ancora la strada migliore.»

«Nel nord tutte le strade sono pericolose», gli ricordò Bruenor.

Tornarono a guardare la mappa e, via via che l'esame proseguiva, i ricordi di Regis aumentavano sempre più. Una serie di segni insoliti e non identificati (tre in particolare, disposti quasi in linea retta da est di Luskan al reticolo di fiumi a sud del Bosco dell'Agguato) attirò l'attenzione di Bruenor.

«Sono tumuli», spiegò Regis. «Luoghi sacri degli Uthgardt.»

«Uthgardt?»

«Barbari», rispose Regis cupo. «Come quelli della valle. Forse più abituati alla civiltà, ma non certo meno feroci. Le loro tribù sono disperse in tutte le terre del nord e vagano per la selva.»

Bruenor gemette, comprendendo il disappunto dell'*halfling*. Lui stesso conosceva fin troppo bene i modi selvaggi dei barbari e la loro abilità in battaglia. Sarebbero stati nemici ben più pericolosi degli orchi.

Quando finirono di discutere, Drizzt si stava sdraiando all'ombra fresca offerta da un albero che protendeva i suoi rami verso il fiume, e Wulfgar era intento a consumare la sua terza razione di cibo.

«Le tue mascelle si stanno muovendo ancora, vedo», gridò Bruenor quando vide i magri avanzi rimasti sul vassoio.

«Una notte piena di avventura», replicò gaiamente Wulfgar, e gli amici furono lieti di vedere che la rissa non aveva intaccato il suo buonumore. «Un buon pasto e un buon sonno, e sarò nuovamente pronto per affrontare la strada!»

«Be', non ti mettere troppo comodo!» ordinò Bruenor. «Oggi ti spetta un terzo di guardia!»

Regis si guardò intorno perplesso, come sempre in grado di riconoscere immediatamente un aumento del proprio carico di lavoro. «Un terzo?» chiese. «Perché non un quarto?»

«Gli occhi del *drow* ci servono di notte», gli spiegò Bruenor. «Lascia che sia pronto per trovare la strada quando il sole sarà tramontato.»

«E qual è la nostra strada?» chiese Drizzt dal suo giaciglio di muschio. «Siete arrivati a una decisione sulla nostra prossima meta?»

«Sellalunga», rispose Regis. «Duecento miglia a sud-est, intorno al Bosco di Neverwinter e dall'altro versante dei picchi.»

«Il nome mi è sconosciuto», replicò Drizzt.

«È la casa degli Harpell», gli spiegò Regis. «Una famiglia di stregoni conosciuta per la sua ospitalità. Ho passato là un po' di tempo quando ero

diretto a Ten-Towns.»

Wulfgar cercò di ostacolare la decisione. I barbari della Valle del Vento Ghiacciato detestavano i maghi, considerando le arti oscure un potere usato soltanto dai codardi. «Non ho nessuna voglia di vedere questo posto», disse con voce piatta.

«E chi te l'ha chiesto?» ringhiò Bruenor. Wulfgar tornò sul suo proposito, come un figlio che, di fronte al rimprovero del padre, rinuncia a insistere in un'ostinata discussione.

«Sellalunga ti piacerà», gli assicurò Regis. «Gli Harpell si meritano davvero la loro reputazione di gente ospitale, e le meraviglie di Sellalunga ti mostreranno un lato della magia che non ti puoi nemmeno immaginare. Accetteranno persino...» scoprì la sua mano che indicava involontariamente Drizzt, e troncò la frase a metà, imbarazzato.

Ma l'elfo si limitò a sorridere. «Non temere, amico mio», lo consolò. «Le tue parole sono la verità e io sono arrivato ad accettare il mio ruolo nel vostro mondo.»

Fece una pausa rivolse uno sguardo ai suoi amici che lo guardavano, a disagio. «Conosco i miei amici, e mando via i miei nemici», disse in tono definitivo, dissipando le loro preoccupazioni.

«Li mandi via con una spada», aggiunse Bruenor con una risatina, anche se l'udito fine di Drizzt era riuscito a cogliere il suo sussurro.

«Se devo», assentì l'elfo con un sorriso. Poi si voltò per dormire un po', fidandosi completamente della capacità dei suoi amici di badare alla sua sicurezza.

Trascorsero una giornata pigra nell'ombra vicino al fiume. Nel tardo pomeriggio, Drizzt e Bruenor mangiarono e discussero del cammino che li aspettava, lasciando che Wulfgar e Regis continuassero a dormire almeno finché non avessero finito di mangiare.

«Costeggeremo il fiume ancora per una notte», disse Bruenor. «Quindi andremo verso sudovest, sul terreno aperto. Questo ci farà evitare il bosco e ci permetterà di procedere in linea retta.»

«Forse sarebbe meglio se viaggiassimo soltanto di notte, per qualche giorno», suggerì Drizzt. «Non sappiamo chi ci ha seguito fuori dalla Città delle Vele.»

«D'accordo. Andiamo, allora. Abbiamo una lunga strada davanti a noi, e dopo di questa un'altra ancora più lunga!»

«Troppo lunga», mormorò Regis, aprendo un occhio addormentato.

Bruenor gli saettò un'occhiata minacciosa. Era preoccupato per il suo vi-

aggio e perché stava portando di fatto i suoi amici su una strada irta di pericoli e, in una sorta di autodifesa, considerava ogni lamento sull'avventura come rivolto a lui personalmente.

«Troppo lunga per camminare, intendo dire», si affrettò a spiegare Regis. «In quest'area ci sono delle fattorie, quindi in giro ci deve essere qualche cavallo.»

«I cavalli costano troppo da queste parti», ribatté Bruenor.

«Forse potremmo...» disse astutamente l'*halfling*, e i suoi amici capirono subito a cosa stava pensando. I loro sguardi accigliati riflessero la generale disapprovazione.

«Ci sono i picchi davanti a noi!» insistette Regis. «I cavalli possono correre più velocemente degli orchi, e senza i cavalli sicuramente dovremmo combattere per conquistare ogni singolo miglio di strada! A parte questo, si tratterebbe soltanto di un prestito. Possiamo sempre far tornare le bestie quando saremo arrivati dall'altra parte.»

Drizzt e Bruenor non approvavano l'inganno proposto dall'*halfling*, ma non potevano confutare la sua logica. A quel punto del viaggio, i cavalli sarebbero stati certamente d'aiuto.

«Svegliate il ragazzo», ringhiò Bruenor.

«Che cosa pensi del mio piano?» chiese Regis.

«Ci penseremo quando si presenterà l'occasione!»

Regis era soddisfatto, sicuro che i suoi amici avrebbero optato per i cavalli. Mangiò a sazietà, quindi riunì i magri avanzi della cena e andò a svegliare Wulfgar.

Si rimisero in cammino e, poco dopo, videro in lontananza le luci di un piccolo insediamento.

«Portaci là», disse Bruenor a Drizzt. «Può darsi che il piano di Regis sia degno di un tentativo.»

Wulfgar, dal momento che non aveva ascoltato la conversazione all'accampamento, non capì, ma non iniziò alcuna discussione né chiese qualcosa al nano. Dopo il disastro che aveva combinato al Coltellaccio, si era rassegnato ad avere un ruolo più passivo nel corso del viaggio, lasciando che fossero gli altri tre a decidere quali strade dovessero prendere. Li avrebbe seguiti senza lamentarsi, tenendo pronto il suo martello per quando ce ne sarebbe stato bisogno.

* * *

Si spostarono per alcune miglia nell'entroterra, lasciandosi il fiume alle spalle, e giunsero a un agglomerato di fattorie raggruppate l'una vicino all'altra dietro un robusto steccato di legno.

«Ci sono dei cani», disse Drizzt, avvertendo la presenza degli animali con il suo udito eccezionale.

«Allora Regis entrerà da solo», disse Bruenor.

Il viso di Wulfgar si contrasse in una smorfia, visto che l'espressione dell'*halfling* lasciava chiaramente intendere che non era affatto entusiasta dell'idea. «Non posso permetterlo», sbottò il barbaro. «Se c'è qualcuno tra noi che ha bisogno di essere protetto, quello è il piccoletto. Non resterò qui nascosto nel buio mentre lui cammina da solo nel pericolo!»

«Andrà dentro da solo», ripeté Bruenor. «Non siamo venuti qui per combattere, ragazzo. Regis deve soltanto procurarci dei cavalli.»

L'*halfling* fece un sorriso rassegnato, rendendosi conto di essere caduto nella trappola che Bruenor gli aveva teso. Bruenor gli avrebbe permesso di appropriarsi dei cavalli, così come Regis aveva insistito di fare ma, insieme alla riluttante concessione del nano, era richiesta anche una buona dose di responsabilità e di coraggio da parte sua. Era il modo in cui Bruenor cercava di assolvere se stesso per essersi lasciato coinvolgere nell'inganno.

Wulfgar era incrollabile nella sua decisione di restare di fianco all'*halfling*, ma Regis sapeva che, in una trattativa tanto delicata, il giovane guerriero avrebbe potuto inavvertitamente causargli dei problemi. «Tu resta con gli altri», spiegò al barbaro. «Posso occuparmene da solo.»

Raccogliendo il proprio coraggio, Regis si tirò su la cintura e si diresse a grandi passi verso le fattorie.

Mentre si avvicinava al cancello nello steccato, venne salutato dal ringhio minaccioso di numerosi cani da guardia. Prese in considerazione l'ipotesi di tornare indietro (il pendaglio di rubino gli sarebbe servito a ben poco contro dei cani feroci), ma poi vide la sagoma di un uomo uscire da una delle fattorie e dirigersi verso di lui.

«Che cosa vuoi?» domandò il fattore, rimanendo dall'altra parte del cancello in atteggiamento di sfida. Impugnava un'antica arma montata su un bastone, probabilmente arrivata fino a lui dopo essere stata usata dalle precedenti generazioni della sua famiglia.

«Non sono che un viandante esausto», cominciò a dire Regis, cercando di apparire il più possibile degno di compassione. Ma era una storia che il fattore aveva udito troppe volte.

«Va' via!» intimò.

«Ma...»

«Vattene!»

Sulla sommità di una piccola altura poco distante, i tre compagni stavano osservando il confronto, anche se soltanto Drizzt riusciva a vedere la scena con chiarezza sufficiente a capire ciò che stava succedendo. Il *drow* dedusse la tensione del fattore dal modo in cui impugnava l'alabarda, e poté giudicare la fermezza delle richieste dell'uomo dall'espressione inflessibile del suo volto.

Poi, però, Regis tirò fuori qualcosa da sotto la giacca e il fattore allentò la presa sull'alabarda quasi immediatamente. Un momento dopo il cancello si aprì e Regis entrò.

L'attesa snervante degli amici durò diverse ore, durante le quali non seppero più nulla di Regis. Temendo che l'*halfling* fosse caduto in qualche trappola, presero in considerazione l'idea di affrontare loro stessi i contadini, ma poi, finalmente, quando la luna aveva già da tempo passato lo zenit, la figura di Regis emerse dal cancello, tenendo alla briglia due cavalli e due pony. I contadini e le loro famiglie lo salutarono con ampi cenni, strappandogli la promessa che, se mai fosse passato ancora da quelle parti, si sarebbe fermato da loro.

«Incredibile», rise Drizzt. Bruenor e Wulfgar si limitarono a scambiarsi un'occhiata incredula.

Per la prima volta da quando era entrato nel piccolo insediamento dei contadini, Regis pensò che forse il suo ritardo aveva causato qualche preoccupazione ai suoi amici. Il fattore aveva insistito perché Regis cenasse con loro prima di sedersi a discutere qualsiasi affare fosse venuto per concludere e, siccome Regis doveva comportarsi educatamente (e siccome quel giorno aveva consumato un solo pasto), aveva accettato l'invito, anche se aveva fatto di tutto perché la cena durasse il meno possibile, rifiutando educatamente la quarta razione che gli era stata offerta. Dopotutto, prendere i cavalli era stato facile. Tutto quello che aveva dovuto fare era stato promettere che li avrebbe lasciati dagli stregoni a Sellalunga.

Aveva la certezza che i suoi amici non sarebbero rimasti arrabbiati con lui per molto tempo. Li aveva lasciati ad aspettare e a preoccuparsi per metà della notte, ma il suo sforzo avrebbe risparmiato loro diversi giorni di cammino su una strada densa di insidie. Dopo un paio d'ore trascorse ad ascoltare il rombo del vento mentre cavalcavano, Regis sapeva che si sarebbero dimenticati di ogni rancore nei suoi confronti. E, anche se non l'avessero perdonato così facilmente, un buon pasto valeva sempre qualche

piccolo inconveniente.

* * *

Drizzt guidò di proposito il cammino del gruppo più verso est che verso sud-est. Sulla mappa di Bruenor non aveva trovato nessun punto di riferimento che potesse permettergli di trovare con buona approssimazione la strada esatta per Sellalunga. Se avesse cercato la via diretta e avesse mancato il bersaglio anche di poco, si sarebbero ritrovati sulla strada per Mirabar senza nemmeno sapere se era il caso di andare a sud o a nord. Puntando direttamente a est, il *drow* era sicuro che prima o poi avrebbero incontrato la strada a nord di Sellalunga. La direzione che aveva scelto allungava la strada di qualche miglio, ma forse gli avrebbe fatto risparmiare diverso tempo, evitando loro di dover tornare sulle proprie tracce.

Cavalcarono facilmente e senza ostacoli per il giorno e la notte successivi, e Bruenor decise che erano sufficientemente lontani da Luskan per adottare una tabella di marcia più normale. «Possiamo procedere di giorno, ora», annunciò nelle prime ore del pomeriggio del loro secondo giorno con i cavalli.

«Preferisco la notte», disse Drizzt. Si era appena svegliato e stava strigliando il suo muscoloso stallone nero.

«Non io», disse Regis. «La notte è fatta per dormire, e i cavalli non vedono le buche e i massi che potrebbero azzopparli.»

«Allora facciamo la cosa migliore per tutti e due», offrì Wulfgar, scrollandosi di dosso gli ultimi rimasugli di sonno. «Possiamo partire dopo che il sole ha raggiunto lo zenit, in modo da lasciarcelo alle spalle a beneficio di Drizzt, e cavalcare fino a notte inoltrata.»

«Buona idea, ragazzo», rise Bruenor. «Infatti sembra che mezzogiorno sia già passato. In sella, allora! È tempo di metterci in marcia!»

«Potevi tenerti per te la tua idea almeno fino a dopo cena!» brontolò Regis rivolto a Wulfgar, sollevando con riluttanza la sella sulla groppa del suo piccolo pony bianco.

Wulfgar si fece avanti per aiutarlo. «Ma così avremmo perso una mezza giornata di viaggio», ribatté.

«Che peccato sarebbe stato!» rispose Regis.

* * *

Quel giorno, il quarto da quando avevano lasciato Luskan, i compagni giunsero a ridosso dei picchi, una stretta distesa di monti frastagliati e di colline tondeggianti. Il luogo era pervaso di una bellezza grezza e incontaminata, un'opprimente atmosfera selvaggia che dava a ogni viaggiatore che giungeva ai picchi un'illusione di conquista, la sensazione di essere la prima persona che metteva piede su quelle terre. E, come sempre succedeva nelle regioni selvagge, insieme all'eccitazione dell'avventura arrivava una certa quantità di pericolo. Erano appena entrati nel primo avvallamento del terreno irregolare quando Drizzt trovò delle orme che conosceva fin troppo bene: le tracce lasciate da un gruppo di orchi.

«Risalgono al massimo a un giorno», disse ai suoi compagni preoccupati.

«Quanti sono?» chiese Bruenor.

Drizzt si strinse nelle spalle. «Almeno una dozzina, forse il doppio.»

«Seguiamo la nostra strada», suggerì il nano. «Li abbiamo davanti, e questo è sicuramente meglio che averli alle spalle.»

Quando il tramonto arrivò a segnare la metà di quel giorno di viaggio, i quattro compagni fecero una breve pausa, lasciando pascolare i cavalli in un praticello vicino.

La pista degli orchi era sempre davanti a loro, ma Wulfgar, che era rimasto alla retroguardia, aveva gli occhi puntati all'indietro.

«Siamo seguiti», disse in risposta agli sguardi interrogativi dei suoi amici.

«Orchi?» chiese Regis.

Il barbaro scosse la testa. «Non ho mai visto una cosa simile. Secondo me, i nostri inseguitori sono molto furbi e circospetti.»

«Può darsi che qui gli orchi conoscano le abitudini delle persone meglio degli orchi della valle», disse Bruenor, ma sospettava invece di avere alle costole ben altri inseguitori, e non aveva bisogno di guardare Regis per sapere che l'*halfling* condivideva le sue preoccupazioni. Il primo segno sulla mappa che Regis aveva identificato come un sacro tumulo non doveva essere troppo lontano da dove si trovavano ora.

«Torniamo in sella», suggerì Drizzt. «Una cavalcata a velocità sostenuta potrebbe migliorare di molto la nostra posizione.»

«Proseguiamo fino a dopo che la luna sarà tramontata, allora», acconsentì Bruenor. Poi, rivolto a Drizzt: «Cerca un posto che sia possibile adibire a zona di difesa dagli attacchi. Ci fermeremo lì. Ho la sensazione che dovremo batterci prima che spunti l'alba!»

Durante la cavalcata che li portò quasi dall'altra parte dei picchi, non ebbero alcun segno tangibile dei propri inseguitori. Anche le tracce degli orchi scomparvero verso nord, lasciando la strada davanti a loro apparentemente sgombra. Ma Wulfgar era sicuro di aver udito diversi rumori alle loro spalle. Non solo: era anche sicuro di aver colto dei movimenti ai limiti del proprio campo visivo.

Drizzt avrebbe preferito continuare fino a lasciarsi i picchi completamente alle spalle, ma sulle asperità del terreno i cavalli non tardarono a raggiungere il limite della propria resistenza. Condusse il gruppo in un boschetto di abeti situato sulla sommità di una piccola altura. Aveva la sensazione, condivisa dagli altri, che sguardi poco amichevoli li stessero osservando da ogni direzione.

Prima ancora che gli altri fossero smontati di sella, Drizzt si era già arrampicato su un albero. Gli altri tre legarono i cavalli l'uno vicino all'altro e si coricarono vicino agli animali. Persino Regis non riuscì a prendere sonno. Nonostante si fidasse della vista notturna di Drizzt, il cuore aveva già cominciato a tambureggiargli nel petto in previsione di ciò che doveva accadere.

Bruenor, veterano di mille battaglie, si sentiva abbastanza sicuro della sua abilità di guerriero. Si appoggiò *con calma* al tronco di un albero, con l'ascia di traverso sul petto e una mano stretta saldamente sull'impugnatura.

Wulfgar, invece, fece altri preparativi. Cominciò con il raccogliere arbusti spezzati e rami secchi e appuntirne le estremità. In cerca di ogni possibile vantaggio, li sistemò in punti strategici intorno all'intera zona per fornire alla sua resistenza le migliori condizioni possibili, usando le loro punte mortalmente affilate per sbarrare la via d'accesso agli assalitori. Nascose astutamente altri bastoni in modo che infilzassero gli orchi prima che avessero la possibilità di raggiungerli.

Regis, il più nervoso di tutti, osservava i preparativi, notando le differenze nella tattica di ognuno dei suoi amici. Sentiva che c'era ben poco che lui potesse fare per prepararsi a un simile scontro, e intendeva limitarsi a stare lontano dalla lotta quel che bastava per non ostacolare gli sforzi dei suoi amici. Forse gli si sarebbe presentata l'opportunità di sferrare un colpo a sorpresa, ma a quel punto non prendeva nemmeno in considerazione una tale eventualità. Il coraggio nasceva spontaneamente nell'*halfling*. Non si trattava certo di qualcosa che avesse mai programmato.

Con tutte le diversioni e i preparativi che riflettevano la tensione con cui si preparavano allo scontro, fu quasi un sollievo quando, poco più di un'ora

dopo, le loro ansie divennero realtà. Dalla sua postazione sull'albero, Drizzt li informò con un sussurro che c'erano movimenti sul terreno che si stendeva ai piedi del boschetto.

«Quanti sono?» chiese Bruenor di rimando.

«Quattro volte più numerosi di noi. Forse anche di più», rispose Drizzt.

Il nano si voltò verso Wulfgar. «Sei pronto, ragazzo?»

Wulfgar agitò il martello davanti a sé. «Quattro contro uno?» rise. A Bruenor piaceva la sicurezza del giovane guerriero, anche se si rendeva conto che la proporzione avrebbe potuto essere anche più sbilanciata, dal momento che, con ogni probabilità, Regis non avrebbe preso parte alla battaglia vera e propria.

«Li lasciamo venire fin qui oppure li colpiamo in campo aperto?» chiese a Drizzt.

«Lasciali arrivare», rispose il *drow*. «Si stanno avvicinando furtivamente. Evidentemente credono di avere la sorpresa dalla loro parte.»

«E rovesciare il fattore sorpresa è meglio che attaccarli da lontano», finì per lui Bruenor. «Fai quello che puoi con il tuo arco, quando sarà cominciata, elfo. Noi aspetteremo te!»

Wulfgar poteva immaginare il fuoco che ribolliva negli occhi azzurri del *drow*, un bagliore mortale che tradiva sempre la calma esteriore di Drizzt prima di uno scontro. Il barbaro si sentì confortato, perché la fame di battaglia del *drow* era superiore persino alla sua e lui non aveva mai visto nessun nemico avere la meglio sulle scimitarre roteanti di Drizzt. Impugnò il martello e si accovacciò in una buca dietro le radici di uno degli alberi.

Bruenor scivolò silenziosamente tra i corpi muscolosi dei due cavalli, infilando i piedi in una staffa di entrambe le selle. Regis, dopo aver imbottito le coperte in modo che sembrassero persone addormentate, se la svignò al riparo tra i bassi rami di un albero.

Gli orchi si avvicinarono al campo accerchiandolo, evidentemente in cerca di un facile colpo. Drizzt sorrise speranzoso quando vide le smagliature della loro formazione, fianchi aperti che avrebbero impedito ogni rapido aiuto a un gruppo isolato. L'intero gruppo avrebbe attaccato il perimetro del boschetto contemporaneamente. Wulfgar, che era il più vicino al limitare della macchia d'alberi, avrebbe probabilmente lanciato il primo attacco.

Gli orchi si avvicinarono strisciando. Un gruppo scivolò silenziosamente verso i cavalli, l'altro verso le coperte. Quattro di loro oltrepassarono Wulfgar, ma il barbaro aspettò ancora un istante, consentendo agli altri orchi di

farsi vicini ai cavalli abbastanza per permettere a Bruenor di colpire.

Era finito il tempo di nascondersi.

Wulfgar balzò fuori dal suo nascondiglio, con il magico martello da guerra, Dente di Aegis, già in movimento. «Tempus!» gridò al suo dio della battaglia, poi il suo primo colpo si abbatté sui nemici, schiacciando a terra due orchi.

L'altro gruppo corse verso i cavalli per liberarli e farli fuggire dall'accampamento, nella speranza di tagliare ai compagni ogni via di fuga.

Ma venne salutato dal ringhio del nano e dal sibilo della sua ascia! Quando gli orchi, sorpresi, balzarono verso le selle, Bruenor ne tagliò uno a metà e staccò dal collo la testa di un altro, prima ancora che i due che restavano si rendessero conto di essere attaccati.

Drizzt mirò gli orchi più vicini ai gruppi che stavano subendo l'attacco, ritardando cosi ogni possibile rinforzo contro i suoi amici. La corda del suo arco vibrò una, due, tre volte, e un eguale numero di orchi cadde a terra, con gli occhi chiusi e le mani serrate vanamente sull'asta delle frecce assassine.

L'attacco a sorpresa aveva decimato i ranghi dei loro nemici. Il *drow* estrasse le scimitarre e si lasciò cadere dal ramo su cui era appollaiato, certo che lui e i suoi compagni sarebbero riusciti a finire rapidamente gli orchi superstiti. Ma il suo sorriso ebbe vita breve perché, mentre scendeva dall'albero, colse altri movimenti nel campo sotto di loro.

Drizzt era caduto nel mezzo di tre orchi, mettendo in movimento le sue armi prima ancora di toccare il terreno con i piedi. Gli orchi non furono completamente sorpresi dall'attacco (uno di loro aveva visto il *drow* saltare), ma Drizzt li colse fuori equilibrio e ruotò su se stesso per affrontare le loro armi.

Vista la rapidità dei colpi del *drow*, ogni esitazione significava la morte. Nel groviglio di corpi, Drizzt era l'unico nel mucchio ad avere il controllo dei propri movimenti. Le sue scimitarre affondarono nella carne degli orchi con precisione mortale.

Le sorti di Wulfgar erano altrettanto brillanti. Affrontò due delle creature e, nonostante combattessero forsennatamente, non potevano sperare di eguagliare la forza del gigantesco barbaro. Uno sollevò la sua rozza arma appena in tempo per bloccare il colpo di Wulfgar, ma Dente di Aegis distrusse la difesa frantumando prima l'arma e poi il cranio dello sfortunato orco senza nemmeno rallentare per lo sforzo.

Bruenor fu il primo a trovarsi nei guai. I suoi attacchi iniziali andarono a

segno perfettamente, lasciandolo a fronteggiare soltanto due avversari. Ma, nell'agitazione, i cavalli arretrarono e fuggirono, strappando i finimenti dai rami. Bruenor cadde a terra e, prima che potesse rialzarsi, fu colpito alla testa dallo zoccolo del suo stesso pony. Uno degli orchi venne abbattuto allo stesso modo, ma l'ultimo atterrò senza farsi male e, quando i cavalli lasciarono libera la zona, si avventò sul nano stordito per finirlo.

Fortunatamente, in quel momento Regis ebbe uno dei suoi spontanei attimi di coraggio. Scivolò fuori dal suo riparo, portandosi silenziosamente alle spalle dell'orco. Era un orco molto alto e, anche sollevandosi in punta di piedi, Regis capì che non gli sarebbe stato possibile colpirlo alla testa. Stringendosi rassegnato nelle spalle, l'*halfling* capovolse la sua strategia.

Prima ancora che l'orco potesse cominciare a colpire Bruenor, la mazza dell'*halfling* si fece strada tra le sue ginocchia e si abbatté sul suo inguine, sollevando la creatura da terra. Roteando gli occhi, la vittima si afferrò la parte danneggiata ululando per il dolore e piombò a terra, abbandonato da ogni desiderio di combattere.

Tutto ciò era accaduto in un istante, ma la vittoria non era ancora stata conseguita. Altri sei orchi si gettarono nella mischia. Due tagliarono la strada a Drizzt che cercava di andare verso Regis e Bruenor, mentre altri tre andarono in aiuto del loro compagno che era rimasto solo a fronteggiare la furia di Wulfgar. E uno, strisciando lungo la stessa via presa da Regis, si avvicinò all'ignaro *halfling.*

Nello stesso momento in cui Regis udì il grido d'avvertimento del *drow*, una clava si abbatté tra le sue scapole, strappandogli il fiato dai polmoni e scagliandolo a terra.

Wulfgar era pressato da ogni lato e, a dispetto delle sue vanterie prima dello scontro, capì di non essere in grado di badare alla situazione. Concentrò i suoi sforzi nel parare i colpi dei suoi nemici, sperando che il *drow* potesse arrivare fino a lui prima che crollassero le sue difese.

Erano troppi per lui.

Una lama gli tagliò il torace, un'altra gli aprì uno squarcio nel braccio.

Drizzt sapeva di poter sconfiggere i due che stava affrontando in quel momento, ma dubitava di poter riuscire a farlo in tempo per aiutare il suo amico barbaro. O l'*halfling.* E ce n'erano altri nel campo sotto di loro.

Regis rotolò sulla schiena per portarsi di fianco a Bruenor, e i lamenti del nano gli dissero che la battaglia era finita per entrambi. Poi l'orco fu *sopra* di lui, la clava sollevata sopra la testa e la faccia orribile allargata in un sorriso maligno. Regis chiuse gli occhi. Non aveva nessuna intenzione

di veder calare su di sé il colpo fatale.

Poi udì il rumore dell'impatto... sopra di sé.

Sorpreso, aprì gli occhi. Un'accetta era conficcata nel torace del suo assalitore. L'orco la guardò, stupito. La clava cadde innocuamente a terra e un attimo dopo cadde anche l'orco, morto.

Regis non riusciva a capire. «Wulfgar?»

Una figura enorme, massiccia quasi quanto Wulfgar, si profilò sopra di lui e piombò addosso all'orco, liberando l'accetta con uno strappo selvaggio. Era umano e indossava le pelli tipiche dei barbari, ma, a differenza delle tribù della Valle del Vento Ghiacciato, i suoi capelli erano neri.

«Oh, no», gemette Regis, ricordandosi di essere stato proprio lui ad aver messo in guardia Bruenor dagli Uthgardt. L'uomo gli aveva salvato la vita ma, conoscendo la selvaggia reputazione degli Uthgardt, Regis dubitava fortemente che da quell'incontro sarebbe nata un'amicizia. Cercò di sedersi, desideroso di esprimere la sua sincera gratitudine e dissipare le eventuali idee poco amichevoli che il barbaro poteva avere nei suoi confronti. Considerò persino la possibilità di usare il pendaglio di rubino per evocare nell'uomo sentimenti di amicizia.

Ma il barbaro, notando il suo movimento, si voltò all'improvviso e gli diede un calcio in faccia.

E Regis cadde all'indietro, mentre tutto intorno a lui si faceva buio.

6
I Cavalli del Cielo

Un'orda di barbari dai capelli neri, urlando per la frenesia della battaglia, si riversò nel boschetto. Drizzt si rese immediatamente conto che quei robusti guerrieri erano le sagome che aveva visto muoversi nel campo, alle spalle degli orchi, ma non era ancora sicuro di potersi fidare di loro.

Quali fossero le loro intenzioni, il loro arrivo seminò il terrore tra gli orchi superstiti. I due che stavano combattendo con Drizzt persero ogni coraggio. Il loro desiderio di abbandonare il confronto e fuggire venne rivelato da un improvviso mutamento della loro posizione. Drizzt glielo concesse, sicuro che in ogni caso non sarebbero andati lontano, e capì che anch'egli avrebbe fatto meglio a restare fuori vista.

Gli orchi fuggirono, ma ben presto i loro inseguitori li impegnarono in un'altra battaglia appena oltre la macchia di alberi. Seguendo una via di fuga meno prevedibile, Drizzt, non visto, si arrampicò sull'albero dove

aveva lasciato il suo arco.

Wulfgar non era in grado di sublimare altrettanto facilmente il suo desiderio di battaglia. Con due amici fuori combattimento, la sua sete per il sangue degli orchi si era fatta insaziabile. Il nuovo gruppo di uomini che si era unito alla lotta invocò Tempus, il suo stesso dio della battaglia, con un fervore che il giovane guerriero non poteva ignorare. Distratti dagli improvvisi sviluppi della situazione, gli orchi che circondavano Wulfgar allentarono la loro stretta e il barbaro colpì senza pietà.

Uno degli orchi distolse lo sguardo, e Dente di Aegis gli strappò la faccia prima ancora che i suoi occhi potessero tornare sul suo avversario. Wulfgar penetrò nella falla che si era aperta nel cerchio dei suoi nemici, spingendone via un altro mentre gli passava di fianco. Quando l'orco barcollò nel tentativo di voltarsi e di riguadagnare la sua posizione, il barbaro lo abbatté con una potente martellata. I due orchi rimasti si voltarono e fuggirono, ma Wulfgar gli corse dietro. Lanciò il suo martello e ne uccise uno, poi si avventò sull'altro trascinandolo a terra sotto di sé e gli strappò la vita a mani nude.

Quando udì lo schiocco definitivo dell'osso del collo, Wulfgar si ricordò finalmente della situazione pericolosa in cui si trovavano lui e i suoi amici. Balzò in piedi e si allontanò, camminando all'indietro.

I barbari dai lunghi capelli neri mantennero le distanze, rispettosi della sua forza. Wulfgar non riusciva a capire le loro intenzioni. Si guardò intorno, in cerca dei suoi amici. Regis e Bruenor giacevano uno di fianco all'altro nel luogo dove erano stati legati i cavalli: Wulfgar non riusciva a capire se fossero vivi o morti. Non c'era traccia di Drizzt, ma una battaglia era in corso dall'altra parte del boschetto.

I guerrieri si aprirono a ventaglio per formare intorno a lui una specie di semicerchio, tagliandogli ogni possibile via di fuga. Ma, quando Dente di Aegis tornò magicamente tra le mani di Wulfgar, si fermarono d'improvviso.

Non poteva avere la meglio contro un numero così elevato di avversari, ma il pensiero non lo scoraggiò. Sarebbe morto combattendo, come un vero guerriero, e la sua morte sarebbe stata ricordata. Se i barbari dai capelli neri l'avessero attaccato, sapeva che molti di loro non sarebbero tornati alle loro famiglie. Puntò i piedi nel terreno e impugnò strettamente il suo martello da guerra. «Facciamola finita con questa storia», ringhiò nella notte.

Da sopra la sua testa gli giunse un sussurro lievissimo ma dal tono impe-

rativo. «Aspetta!» Wulfgar riconobbe immediatamente la voce di Drizzt e allentò la stretta sul martello. «Fa' ciò che ti dice il tuo onore, ma sappi che ci sono in palio altre vite oltre la tua!»

Wulgar capì che probabilmente Regis e Bruenor erano ancora vivi. Lasciò cadere a terra Dente di Aegis e si rivolse ai guerrieri: «Felice di incontrarvi.»

I barbari non risposero, ma uno di loro, alto e muscoloso quasi quanto lui, uscì dai ranghi e si avvicinò. Si fermò davanti a lui. I suoi lunghi capelli neri erano raccolti in un'unica treccia che gli scendeva di fianco al viso fin sulle spalle. Due ali bianche erano dipinte sulle sue guance. La rudezza del suo corpo e l'espressione ferrea del suo viso tradivano una vita trascorsa nelle asperità della selva e, se non fosse stato per il colore corvino dei suoi capelli, Wulfgar avrebbe pensato di trovarsi di fronte a un membro di una delle tribù barbare della Valle del Vento Ghiacciato.

L'uomo riconobbe Wulfgar allo stesso modo ma, avendo una migliore visione d'insieme delle strutture sociali nelle terre del nord, non fu altrettanto perplesso dalla loro somiglianza. «Tu vieni dalla valle», disse in una forma stentata della lingua comune a tutti i barbari. «Oltre le montagne, dove soffia il vento freddo.»

Wulfgar annuì. «Sono Wulfgar figlio di Beornegar, della Tribù dell'Alce. Abbiamo gli stessi dei, perché anch'io invoco Tempus per avere forza e coraggio.»

L'uomo dai capelli neri guardò gli orchi caduti intorno a lui. «Il dio risponde alle tue invocazioni, guerriero della valle.»

Wulfgar protese il mento con orgoglio. «Nutriamo anche lo stesso odio per gli orchi», continuò, «ma io non so nulla di te e della tua gente.»

«Imparerai ben presto», replicò l'uomo. Protese la mano e indicò il martello di Wulfgar. Wulfgar si irrigidì. Non aveva nessuna intenzione di arrendersi, non importava quanti potessero essere i suoi avversari. L'uomo dai capelli neri voltò la testa e Wulfgar seguì la direzione del suo sguardo. Due guerrieri avevano preso Bruenor e Regis e se li erano gettati sulle spalle, mentre altri erano riusciti a riprendere i cavalli e li stavano conducendo verso il boschetto.

«La tua arma», intimò l'uomo. «Siete nella nostra terra senza averci interpellato, Wulfgar figlio di Beornegar. La pena per questo crimine è la morte. Vuoi stare a guardare mentre applichiamo la sentenza ai tuoi piccoli amici?»

Il giovane Wulfgar in quel momento avrebbe colpito, condannando se

stesso e i suoi amici in un impeto di furia gloriosa. Ma Wulfgar aveva imparato molto dai suoi nuovi amici, e da Drizzt in particolare. Sapeva che Dente di Aegis sarebbe tornato da lui, rispondendo al suo richiamo. E sapeva anche che Drizzt non li avrebbe abbandonati. Quello non era il momento di combattere.

Lasciò persino che gli legassero le mani, un disonore che nessun guerriero della Tribù dell'Alce avrebbe mai permesso. Ma Wulfgar aveva fiducia in Drizzt. Le sue mani sarebbero tornate a essere libere. E allora lui avrebbe avuto l'ultima parola.

* * *

Quando raggiunsero l'accampamento dei barbari, sia Regis che Bruenor avevano ripreso conoscenza e, legati, camminavano di fianco al loro amico barbaro. I capelli di Bruenor erano incrostati di sangue secco e il nano aveva perso il suo elmo. Ma, ancora una volta, la sua forza gli aveva permesso di superare un altro scontro che avrebbe potuto finirlo.

Raggiunsero la cima di un'altura e si ritrovarono al limitare di un cerchio di tende entro il quale ardevano dei fuochi da campo. Gridando le loro invocazioni di guerra a Tempus, i guerrieri di ritorno dalla battaglia svegliarono l'accampamento, lanciando le teste degli orchi uccisi nel cerchio di tende per annunciare il loro arrivo glorioso. L'agitazione all'interno dell'accampamento ben presto eguagliò quella del gruppo dei guerrieri. I tre prigionieri furono spinti in avanti e vennero salutati da un'orda di barbari ululanti.

«Che cosa mangiano?» chiese Bruenor, più con sarcasmo che con preoccupazione.

«Qualsiasi cosa sia, dategliela subito», rispose Regis, guadagnandosi una manata sulla nuca e un avvertimento a restare in silenzio da parte della guardia che gli stava alle spalle.

I prigionieri e i cavalli vennero condotti al centro dell'accampamento e la tribù li accerchiò in una danza di vittoria, scalciando tutt'intorno nella polvere le teste degli orchi e cantando, in una lingua sconosciuta ai tre compagni, le loro lodi a Tempus e a Uthgar, il loro eroico antenato, per il successo di quella notte.

Continuarono per circa un'ora, poi, tutt'a un tratto, smisero improvvisamente. Ogni faccia nel cerchio si voltò verso il lembo chiuso di una grande tenda riccamente decorata.

Il silenzio perdurò per un lungo istante prima che il lembo si aprisse. Ne saltò fuori un vecchio magro e secco come il paletto di una tenda, ma che mostrava di avere più energia di quella che la sua ovvia età avrebbe lasciato supporre. La sua faccia era dipinta alla stessa maniera di quella dei guerrieri, anche se con un disegno più elaborato. Metà della sua faccia era nascosta da una benda con una grande gemma verde incastonata laddove avrebbe dovuto esserci l'occhio. La sua veste era del bianco più puro e le maniche si trasformavano in ali piumate ogni volta che il vecchio sollevava le braccia. Danzò e roteò tra i ranghi dei guerrieri e ognuno si ritrasse, trattenendo il respiro finché il vecchio non era passato.

«Il capo?» sussurrò Bruenor.

«Lo sciamano», lo corresse Wulfgar, che conosceva meglio le usanze della vita tribale. Il rispetto che i guerrieri mostravano nei confronti di quell'uomo era dovuto a una paura maggiore persino di quella che avrebbe potuto provocare un nemico mortale.

Lo sciamano si voltò e fece un balzo, atterrando proprio davanti ai tre prigionieri. Guardò Bruenor e Regis solo per un istante, poi rivolse la sua attenzione a Wulfgar.

«Io sono Valric Occhio-Acuto», strillò all'improvviso. «Sacerdote dei seguaci dei Cavalli del Cielo! Il figlio di Uthgar!»

«Uthgar!» fecero eco i guerrieri, percuotendo gli scudi di legno con le accette.

Wulfgar attese che il clamore avesse termine, quindi si presentò. «Io sono Wulfgar figlio di Beornegar, della Tribù dell'Alce.»

«E io sono Bruenor...» cominciò il nano.

«Silenzio!» gli gridò Valric, tremando per la collera. «Non m'importa nulla di te!»

Bruenor chiuse la bocca. Nella sua mente comparvero sogni riguardanti la sua ascia e la testa di Valric.

«Non intendevamo arrecarvi danno, né invadere la vostra proprietà», cominciò Wulfgar, ma Valric lo zittì sollevando una mano.

«I vostri scopi non mi interessano», spiegò pacatamente, ma la sua agitazione tornò immediatamente. «Tempus ti ha condotto tra noi, questo è tutto! Un guerriero valoroso?» Fece girare lo sguardo sui suoi uomini e la loro risposta mostrò tutta la loro impazienza per la sfida imminente.

«Quanti ne puoi vantare?» chiese a Wulfgar.

«Sette sono caduti davanti a me», rispose orgogliosamente il giovane barbaro.

Valric annuì in approvazione. «Alto e forte», commentò. «Scopriamo se Tempus è al tuo fianco! Giudichiamo se sei degno di correre con i Cavalli del Cielo!»

Subito si levarono alte grida e due guerrieri si precipitarono a slegare Wulfgar. Un terzo, il capo del gruppo che aveva parlato a Wulfgar nel boschetto di abeti, lasciò cadere l'accetta e lo scudo e corse all'interno del cerchio.

* * *

Drizzt aspettò sull'albero finché l'ultimo dei guerrieri non rinunciò a cercare il proprietario del quarto cavallo e se ne andò, poi si mosse rapidamente, raccogliendo gli oggetti rimasti sul campo di battaglia: l'ascia del nano e la mazza di Regis. Ma dovette fermarsi per riconquistare la sua freddezza quando trovò l'elmo di Bruenor macchiato di sangue, con un'ammaccatura che prima non c'era e con uno dei due corni spezzato. Era sopravvissuto? Infilò l'elmo spezzato nella sua sacca e seguì silenziosamente il gruppo, mantenendosi a distanza di sicurezza.

Quando si imbatté nell'accampamento e vide i suoi tre amici, provò un indicibile sollievo. Bruenor era tranquillamente in piedi tra Wulfgar e Regis. Soddisfatto, Drizzt mise da parte le sue emozioni e ogni pensiero sullo scontro che era appena terminato, aguzzando la vista sulla situazione che aveva davanti agli occhi e formulando un piano d'attacco che potesse liberare i suoi amici.

* * *

L'uomo dai capelli neri tese le mani aperte in direzione di Wulfgar, invitando il suo biondo avversario ad afferrarle. Wulfgar non aveva mai visto quella particolare sfida prima di allora, ma non era molto differente dalle prove di forza praticate dal suo stesso popolo.

«I tuoi piedi devono restare immobili!» lo istruì Valric. «Questa è una sfida di forza! Che Tempus ci mostri il tuo valore!»

Nell'espressione ferma di Wulfgar non c'era traccia della sua sicurezza di poter battere qualsiasi uomo in una simile prova. Sollevò le mani, portandole al livello di quelle del suo avversario.

L'uomo le afferrò rabbiosamente, ringhiando alla volta del massiccio forestiero. Quasi immediatamente, prima ancora che Wulfgar potesse siste-

mare la sua posizione o rafforzare la sua stretta, lo sciamano diede il via con un grido e l'uomo dai capelli neri spinse le mani in avanti, piegando i polsi di Wulfgar all'indietro. Da ogni angolo dell'accampamento si levarono alte grida; l'uomo dai capelli neri ruggì e spinse con tutte le sue forze ma, trascorso l'iniziale momento di sorpresa, Wulfgar reagì.

I muscoli d'acciaio del collo e delle spalle di Wulfgar si tesero e le sue braccia enormi si fecero rosse per il flusso di sangue che gonfiò le vene del giovane barbaro. Tempus l'aveva benedetto davvero; persino il suo fortissimo avversario riuscì soltanto a spalancare la bocca per la meraviglia allo spettacolo della sua forza. Wulfgar lo guardò dritto negli occhi e rispose al ringhio dell'uomo con uno sguardo determinato che prediceva l'inevitabile vittoria. Quindi il figlio di Beornegar spinse in avanti, bloccando l'iniziativa dell'uomo dai capelli neri e riuscendo a ridare alle proprie mani un'angolazione più normale rispetto ai polsi. Una volta riguadagnata la parità. Wulfgar si rese conto che una spinta improvvisa avrebbe messo il suo avversario nelle stesse condizioni in cui lui si era trovato fino a un momento prima. Da quella posizione, l'uomo dai capelli neri avrebbe avuto ben poche possibilità di resistere.

Ma Wulfgar non era ansioso di porre fine allo scontro. Non voleva umiliare il suo avversario, perché ciò non avrebbe fatto altro che creargli un nemico. E, cosa ancor più importante, sapeva che Drizzt era nei paraggi. Più a lungo riusciva a far durare lo scontro e più a lungo riusciva a tenere gli occhi di ogni membro della tribù fissi su di lui, più tempo avrebbe avuto Drizzt per attuare qualche piano d'attacco.

I due uomini resistettero per molti secondi, e Wulfgar non riuscì a fare a meno di sorridere quando vide una sagoma scura scivolare tra i cavalli dalla parte opposta dell'accampamento, dietro le guardie che osservavano la sfida affascinante. Non poteva sapere se fosse stata o meno la sua immaginazione, ma pensò di aver visto due tizzoni azzurri guardarlo dall'oscurità. Ancora qualche secondo, decise, anche se sapeva che stava correndo un grosso rischio nel rimandare la fine della sfida. Lo sciamano poteva proclamare un pareggio se entrambi resistevano troppo a lungo.

Ma, poco dopo, la prova terminò. Le vene e i tendini delle braccia di Wulfgar si gonfiarono e le sue spalle si sollevarono ancora più in alto. «Tempus!» ruggì, ringraziando il dio per un'altra vittoria. Poi, con un'improvvisa e feroce esplosione di forza, mise in ginocchio l'uomo dai capelli neri. Tutt'intorno, l'accampamento cadde in un silenzio assoluto; persino lo sciamano era rimasto senza parole di fronte a ciò che aveva visto.

Due guardie si portarono incerte di fianco a Wulfgar.

Il guerriero sconfitto si tirò in piedi e si mise di fronte a Wulfgar. Sul suo viso non c'era traccia di collera, ma soltanto una sincera ammirazione. I Cavalli del Cielo erano un popolo onorevole.

«Noi ti diamo il benvenuto», disse Valric. «Hai sconfitto Torlin, figlio di Jerek Ammazzalupi, Condottiero dei Cavalli del Cielo. Mai prima d'ora qualcuno aveva avuto la meglio su di lui!»

«E i miei amici?» chiese Wulfgar.

«Non m'importa nulla di loro!» ribatté secco Valric. «Il nano verrà lasciato libero su un sentiero che si allontana dalla nostra terra. Non abbiamo motivo di litigio con lui e con la sua razza, ne tantomeno vogliamo avere a che fare con loro!»

Lo sciamano guardò astutamente Wulfgar. «L'altro è un essere debole», disse. «Servirà per il tuo passaggio nella tribù, sarà il tuo sacrificio al cavallo alato.»

Wulfgar non rispose immediatamente. Avevano messo alla prova la sua forza, e ora stavano mettendo alla prova la sua lealtà. I Cavalli del Cielo gli avevano tributato il loro onore più alto offrendogli di entrare a far parte della loro tribù, ma soltanto a condizione che lui dimostrasse loro la propria lealtà oltre ogni possibile dubbio. Wulfgar pensò alla sua gente e al modo in cui aveva vissuto *così tanti secoli* nella tundra. Anche in quel momento, molti dei barbari della Valle del Vento Ghiacciato avrebbero accettato le condizioni e avrebbero ucciso Regis, considerando la vita di un *halfling* un prezzo davvero piccolo da pagare per un onore così grande. Era stato questo a togliere ogni illusione dalla vita di Wulfgar *con* la sua gente, era stato quello il lato del loro codice morale che si era dimostrato inaccettabile per le sue convinzioni personali.

«No», rispose con sicurezza a Valric.

«È un essere debole!» ragionò Valric. «Soltanto i *forti* meritano di vivere!»

«Non spetta a me decidere il suo destino», rispose Wulfgar. «Né a te.»

Valric fece un gesto alle due guardie e queste immediatamente tornarono a legare le mani di Wulfgar.

«È una perdita per il nostro popolo», disse Torlin a Wulfgar. «Avresti avuto un posto d'onore tra di noi.»

Wulfgar non rispose, ricambiando lo sguardo di Torlin per un lungo attimo e condividendo con l'uomo dai capelli neri il rispetto e la consapevolezza che i loro codici erano troppo differenti per poter permettere una

simile unione. In una fantasia comune che non poteva esistere, entrambi si immaginarono di combattere al fianco dell'altro, abbattendo orchi a dozzine e ispirando ai bardi una nuova leggenda.

* * *

Per Drizzt era giunto il momento di entrare in azione. Il *drow* si era fermato vicino ai cavalli per osservare l'esito della sfida e per studiare meglio i suoi nemici. Pianificò il suo attacco più per stupire che per fare del male. Era necessario un grande spettacolo per intimidire una tribù di guerrieri senza paura e abbastanza a lungo da permettere ai suoi amici di uscire dal cerchio.

Di sicuro i barbari avevano sentito parlare degli elfi neri. E di sicuro le storie che avevano sentito erano terrificanti.

Silenziosamente, Drizzt legò i due pony dietro i cavalli e poi montò su questi ultimi, mettendo un piede in una staffa di ognuno. Sollevandosi tra i due animali, si eresse in tutta la sua altezza e gettò indietro il cappuccio del suo mantello. Con un lampo pericoloso e selvaggio negli occhi azzurri, spronò le cavalcature dentro al cerchio, disperdendo i barbari più vicini a lui.

Dai guerrieri sorpresi si levarono grida di collera che subito si trasformarono in grida di terrore quando videro la pelle nera dell'elfo. Anche se non sapevano come affrontare una leggenda impersonificata, Torlin e Valric si voltarono per fronteggiare la minaccia incombente.

Ma Drizzt aveva preparato un trucco appositamente per loro. A un gesto della sua mano, fiamme violacee eruttarono dalla pelle di Torlin e di Valric, senza bruciare ma gettando i due superstiziosi barbari in un terrore frenetico. Torlin cadde in ginocchio battendosi incredulo le braccia, mentre lo sciamano si tuffava a terra rotolandosi nella polvere.

Wulfgar comprese il segnale. Un'altro flusso di forza nelle sue braccia spezzò i legacci di cuoio che gli bloccavano i polsi. Seguendo la forza d'inerzia, allungò le mani verso l'alto, colpendo al volto entrambe le guardie che gli stavano di fianco. I due uomini caddero all'indietro.

Anche Bruenor capi ciò che doveva fare. Pestò con forza il collo del piede dell'unico barbaro che stava tra lui e Regis e, quando l'uomo si accovacciò per afferrarsi il piede dolorante, gli diede una testata sulla fronte. L'uomo cadde subito, proprio come Whisper nel Vicolo dei Topi di Luskan.

«Ehi, funziona anche senza l'elmo!» si meravigliò Bruenor.

«Solo con la testa di un nano!» gli fece notare Regis mentre Wulfgar li afferrava entrambi per la collottola e li posava senza sforzo in groppa ai due pony.

Quindi montò anch'egli a cavallo e, al fianco di Drizzt, andò all'attacco dell'altro lato dell'accampamento. Era successo tutto troppo rapidamente perché qualche barbaro potesse avere il tempo di estrarre un'arma o di pensare a una qualsiasi difesa.

Drizzt guidò il suo cavallo dietro ai due pony per proteggere la retroguardia. «Correte!» gridò ai suoi amici, battendo le loro cavalcature sul posteriore con la parte piatta delle scimitarre. Gli altri tre gridarono vittoria come se la loro fuga fosse completa, ma Drizzt sapeva che quella era stata soltanto la parte più facile. L'alba stava rapidamente sorgendo all'orizzonte e, su quel terreno sconnesso e a loro così poco familiare, i nativi avrebbero potuto facilmente raggiungerli.

I compagni cavalcarono nel silenzio che precedeva l'alba, prendendo il sentiero più facile e più lineare per guadagnare più terreno possibile. Drizzt guardava ancora alle loro spalle. Si aspettava che i barbari si mettessero rapidamente sulle loro tracce, ma la confusione nell'accampamento era finita praticamente subito dopo la loro fuga, e il *drow* non vide alcuna traccia di inseguimento.

Ora potevano sentire un solo richiamo, il canto ritmato di Valric in una lingua che nessuno dei quattro amici poteva comprendere. L'espressione impaurita sul volto di Wulfgar li costrinse a fermarsi. «I poteri di uno sciamano», spiegò il barbaro.

Nell'accampamento, Valric era in piedi, solo con Torlin, all'interno del cerchio formato dalla sua gente, cantando e danzando nel rituale ultimo e definitivo della sua arte. Stava invocando il potere della Bestia Spirituale della sua tribù.

L'apparizione dell'elfo nero aveva completamente atterrito lo sciamano. Aveva troncato sul nascere ogni tentativo di inseguimento ed era corso nella sua tenda per prendere la sacra borsa di cuoio necessaria al rituale, decidendo che sarebbe stato lo spirito del cavallo alato, il Pegasus, a occuparsi degli intrusi.

Aveva scelto Torlin come recettore della forma dello spirito.

Il figlio di Jerek aspettava di essere posseduto con stoica dignità, odiando di doverlo fare poiché il rituale l'avrebbe privato della sua identità, ma rassegnato all'obbedienza assoluta verso il suo sciamano.

Ma, dal momento stesso in cui iniziò, Valric comprese che, nell'agitazione, aveva esagerato, oltrepassato i limiti imposti dall'invocazione.

Torlin strillò e cadde a terra, sussultando agonizzante. Una nube grigia circondò il suo corpo. I vapori turbinanti si fusero con la sua forma, ridisegnando i suoi lineamenti. La sua faccia sbuffò e si contorse, poi, d'un tratto, esplose verso l'esterno assumendo le sembianze di una testa di cavallo. Allo stesso modo, il suo torace si trasformò in qualcosa di inumano. Valric aveva avuto soltanto l'intenzione di infondere nel *corpo* di Torlin una parte della forza del Pegasus, ma invece si era materializzata l'entità stessa, possedendo completamente l'uomo e ridisegnando il corpo a sua stessa immagine.

Torlin venne consumato.

Al suo posto si profilò la forma spettrale del cavallo alato. Tutta la tribù cadde in ginocchio davanti a essa. Persino Valric non poté affrontare l'immagine della Bestia Spirituale. Ma il Pegasus conosceva i pensieri dello sciamano e comprendeva i suoi bisogni infantili. Eruttando fumo dalle narici, lo spirito si librò nell'aria e si lanciò all'inseguimento degli intrusi in fuga.

I quattro amici avevano rallentato l'andatura a un passo più confortevole, seppur ancora sostenuto. Liberi dai legacci, con l'alba nascente davanti a loro e apparentemente nessuno che li inseguiva, si erano rilassati un poco. Bruenor si gingillava con il suo elmo, cercando di far rientrare l'ultima ammaccatura abbastanza da poterselo rimettere in testa. Anche Wulfgar, che solo poco tempo prima era rimasto così scosso nell'udire il canto dello sciamano, cominciò a tranquillizzarsi.

Soltanto Drizzt, sempre all'erta, non era troppo convinto della facilità della loro fuga. E fu proprio il *drow* il primo ad avvertire l'avvicinarsi del pericolo.

Nelle città oscure gli elfi neri spesso avevano a che fare con esseri di altri mondi e, dopo molti secoli, nella loro razza si era sviluppata una particolare sensibilità alle emanazioni magiche di tali creature. Drizzt fermò all'improvviso la sua cavalcatura e si voltò.

«Che cosa hai sentito?» gli chiese Bruenor.

«Non sento nulla», rispose Drizzt, guardandosi freneticamente intorno in cerca di un segno qualsiasi. «Ma c'è qualcosa.»

Prima che potessero rispondergli, la nube grigia scese dal cielo e fu sopra di loro. I cavalli sgropparono e arretrarono, in preda a un terrore incontrollabile. Nella confusione, nessuno dei quattro amici riuscì a capire cosa

stava succedendo. Poi il Pegasus prese forma direttamente di fronte a Regis e l'*halfling* sentì un gelo mortale penetrargli nelle ossa. Con un grido, cadde da cavallo.

Bruenor, che cavalcava di fianco a Regis, attaccò senza paura la figura spettrale. Ma il fendente della sua ascia trovò soltanto una nube di fumo, laddove fino a un momento prima c'era stata la sagoma. Poi, improvvisamente, il fantasma tornò e anche Bruenor sentì il gelo del suo tocco. Essendo più forte dell'*halfling*, riuscì a mantenere il controllo del pony.

«Che cosa succede?» gridò invano a Drizzt e Wulfgar.

Dente di Aegis lo oltrepassò sibilando e continuò il suo volo verso il bersaglio. Ma il Pegasus si trasformò nuovamente in fumo e il magico martello da guerra attraversò inostacolato la nube turbinante.

Un attimo dopo lo spirito tornò e si avventò su Bruenor. Il pony del nano rotolò a terra nel frenetico tentativo di sfuggire all'essere alato.

«Non puoi colpirlo!» gridò Drizzt dietro a Wulfgar che si era precipitato in suo aiuto. «Non è in questa dimensione!»

Le gambe possenti di Wulfgar bloccarono in posizione il cavallo terrorizzato e il barbaro colpì non appena Dente di Aegis gli ritornò tra le mani.

Ma ancora una volta, ad accogliere il suo colpo trovò soltanto fumo.

«Allora come?» gridò a Drizzt. Il suo sguardo si spostava freneticamente da una parte all'altra per captare i primi segni della ricomparsa dello spirito.

Drizzt si frugò la mente in cerca di una risposta. Regis giaceva a terra privo di sensi, pallido e immobile, e Bruenor, nonostante non si fosse fatto male seriamente nella caduta dal pony, pareva stordito e tremante per il tocco di quel gelo innaturale. Drizzt si aggrappò a un piano disperato. Tirò fuori dalla sua borsa la statua di onice della pantera e richiamò Guenhwyvar.

Il fantasma tornò, attaccandoli con furia rinnovata. Calò su Bruenor, ammantando il nano con le sue ali gelide. «Che tu sia dannato nell'Abisso!» ruggì Bruenor, sfidandolo coraggiosamente.

Wulfgar si avventò sulla bestia e perse di vista il nano, fatta eccezione per la testa dell'ascia che fendeva vanamente la nube di fumo.

Poi la cavalcatura del barbaro si fermò bruscamente. Nonostante tutti gli sforzi di Wulfgar, si rifiutò di avvicinarsi ulteriormente a quell'essere innaturale. Wulfgar balzò di sella e andò alla carica, penetrando nella nube prima che lo spirito potesse riprendere forma. La sua forza d'inerzia portò sia lui che Bruenor dalla parte opposta della cappa fumosa. Rotolarono

lontano e si voltarono a guardare. Ma il fantasma era scomparso ancora una volta.

Bruenor chiuse gli occhi, incapace di lottare contro il peso delle palpebre. La sua pelle aveva un orribile colorito bluastro e, per la prima volta nella sua vita, il suo spirito indomabile non provò il desiderio di combattere. Anche Wulfgar, quando era passato attraverso il fantasma, aveva patito il gelo di quel tocco, ma si sentiva ancora ben più che pronto ad affrontarlo nuovamente.

«Non possiamo combatterlo!» sospirò Bruenor battendo i denti. «Quando ci colpisce c'è, ma scompare quando cerchiamo di restituirgli il colpo!»

Wulfgar scosse la testa in segno di sfida. «Ci dev'essere un modo!» disse ostinato, anche se dovette dar ragione al nano. «Ma il mio martello non può distruggere una nube!»

Guenhwyvar apparve a fianco del suo padrone e si accovacciò, cercando il nemico che minacciava il *drow*.

Drizzt comprese le intenzioni del felino. «No!» ordinò. «Non qui.»

L'elfo si era ricordato qualcosa che aveva fatto Guenhwyvar diversi mesi prima. Per salvare Regis dalla frana di pietre di una torre che stava crollando, Guenhwyvar aveva preso l'*halfling* e l'aveva portato con sé in un viaggio attraverso i piani dell'esistenza. Drizzt si aggrappò allo spesso manto della pantera.

«Portami nel regno dei fantasmi», la istruì. «Nella dimensione del Pegasus, dove le mie armi potranno affondare nel profondo della sua essenza.»

Il fantasma comparve di nuovo e Drizzt e la pantera si confusero nella loro stessa nube.

«Continua ad agitare il martello!» disse Bruenor al suo compagno. «Fallo rimanere di fumo cosicché non possa raggiungerti!»

«Drizzt e la pantera *sono* scomparsi!» gridò Wulfgar.

«Nella terra dei fantasmi» gli spiegò Bruenor.

* * *

Ci volle un lungo attimo prima che Drizzt riuscisse a trovare dei punti di riferimento. Era giunto in un luogo dove la realtà era differente, una dimensione dove ogni cosa, persino la sua pelle, aveva la stessa tonalità di grigio. Gli oggetti si riuscivano a distinguere soltanto per il guizzo nero che ne tracciava i contorni. La profondità della sua percezione era inutile, poiché in quel luogo non c'erano ombre né fonti di luce visibili da usare

come guida. Drizzt scoprì di non avere nulla di tangibile sotto di sé. Non era in grado di distinguere l'alto dal basso: tali concetti non sembravano adattarsi a quel luogo.

Riuscì a scorgere il contorno fluttuante del Pegasus mentre l'essere balzava attraverso le dimensioni, senza mai trovarsi completamente in un luogo o nell'altro. Cercò di avvicinarsi e scoprì che in quel luogo la propulsione era un mero sforzo della mente. Il suo corpo seguì automaticamente le istruzioni della sua volontà. Si fermò davanti alle linee fluttuanti, le magiche scimitarre pronte a colpire non appena il bersaglio fosse comparso completamente.

Poi il contorno del Pegasus si completò davanti ai suoi occhi. Drizzt immerse la lama nel guizzo nero che contornava la sagoma della creatura. La linea fluttuò e si piegò e i contorni della scimitarra tremolarono allo stesso modo; in quel luogo persino il metallo della lama aveva mutato la sua composizione. Ma l'acciaio si dimostrò più forte. La scimitarra riacquistò la sua forma incurvata e perforò il contorno del fantasma. Nel grigiore si udì un tintinnio improvviso, come se il taglio inferto da Drizzt avesse disturbato l'equilibrio della dimensione. I contorni del fantasma tremolarono in un brivido agonizzante.

Wulfgar vide la nube di fumo sbuffare all'improvviso, sul punto di risagomarsi nella forma del fantasma. «Drizzt!» gridò a Bruenor. «È riuscito a scontrarsi con il fantasma ad armi pari!»

«Allora tienti pronto!» replicò ansiosamente Bruenor, nonostante sapesse che la sua parte nella battaglia era finita. «Il *drow* potrebbe farlo tornare da te abbastanza a lungo perché tu possa colpirlo!» Bruenor si strinse i fianchi in un abbraccio cercando di togliersi dalle ossa quel gelo mortale e barcollò verso la sagoma immobile dell'*halfling.*

Il fantasma tornò a voltarsi verso Drizzt, ma la scimitarra affondò una volta ancora. Guenhwyvar si gettò nella mischia, lacerando i contorni neri del suo nemico con gli artigli acuminati. Il Pegasus arretrò davanti a loro, rendendosi conto di non avere alcun vantaggio su nemici che combattevano nella sua stessa dimensione. La sua unica risorsa era una ritirata nella dimensione materiale.

Dove Wulfgar lo stava aspettando.

Non appena la nube riprese la sua forma, Dente di Aegis la colpì duramente. Per un istante Wulfgar sentì qualcosa di solido sotto il suo martello, e capì di aver colpito il bersaglio. Poi il fumo si allontanò da lui in un soffio.

Il fantasma era tornato da Drizzt e da Guenhwyvar, costretto ad affrontare di nuovo la furia incessante delle loro stoccate e dei loro graffi. Nuovamente fluttuò indietro e Wulfgar fu rapido a colpirlo. Intrappolato senza possibilità di ritrarsi, il fantasma veniva colpito in entrambe le dimensioni. Ogni volta che si materializzava davanti a Drizzt, il *drow* vedeva chiaramente che i suoi contorni si erano fatti più sottili e meno resistenti alle sue stoccate. E la nube si riformava davanti a Wulfgar con densità sempre minore.

Gli amici avevano vinto, e Drizzt osservò soddisfatto l'essenza del Pegasus che si liberava della sua forma materiale e fluttuava lontano attraverso il grigiore.

Esausto, si rivolse a Guenhwyvar. «Portami a casa», ordinò. Un attimo dopo era di ritorno sul campo, di fianco a Bruenor e a Regis.

«Vivrà», disse Bruenor con voce piatta, rispondendo allo sguardo interrogativo di Drizzt. «Penso che sia più svenuto che morto.»

Poco lontano, anche Wulfgar era chinato su una sagoma spezzata e contorta, intrappolata in una forma che era una via di mezzo tra uomo e bestia. «Torlin, figlio di Jerek», spiegò Wulfgar. Sollevò lo sguardo in direzione dell'accampamento dei barbari. «È stato Valric a fare questo. Le sue mani sono macchiate del sangue di Torlin!»

«Magari è stata una scelta di Torlin», tentò Drizzt.

«Mai!» insistette Wulfgar. «Quando ci siamo sfidati, i miei occhi hanno visto un uomo d'onore. Era un guerriero. Non avrebbe mai permesso una cosa simile!» Si allontanò dal cadavere, lasciando i suoi resti mutilati ad enfatizzare l'orrore della possessione. Congelata nella smorfia della morte, la faccia di Torlin era per metà quella di un uomo e per metà quella del fantasma equino.

«Era il figlio del loro capotribù», spiegò Wulfgar. «Non poteva sottrarsi alle richieste dello sciamano.»

«È stato coraggioso ad accettare un simile destino», sottolineò Drizzt.

«Figlio del loro capotribù?» sbottò Bruenor. «A quanto pare ci siamo lasciati alle spalle altri nemici! Cercheranno in ogni modo di vendicarlo.»

«Come farò io!» proclamò Wulfgar. Poi si rivolse alla vastità che si stendeva davanti a lui. «Il suo sangue pesa sulle tue spalle, Valric Occhio-Acuto!» gridò. L'eco del suo grido rimbalzò intorno alle alture dei picchi. Wulfgar guardò i suoi amici. I suoi lineamenti ribollivano di collera quando dichiarò truce: «Vendicherò il disonore di Torlin.»

Bruenor annuì, approvando la fedeltà del barbaro ai propri principi.

«È un compito *onorevole*», assentì Drizzt, levando la sua spada verso est a indicare Sellalunga, la tappa successiva del loro viaggio. «Ma per un altro giorno.»

7
Il Pugnale e i suoi compari

Entreri si trovava su una collina a poche miglia di distanza dalla Città delle Vele. Il falò ardeva basso dietro di lui. Regis e i suoi si erano fermati in quello stesso luogo prima di entrare a Luskan e il fuoco dell'assassino ardeva nello stesso medesimo punto. Ma non era una coincidenza. Fin da quando aveva scovato le loro tracce poco più a sud della Spina Dorsale del Mondo, Entreri aveva mimato ogni mossa del gruppo dell'*halfling.* Sarebbe stato la loro ombra, spostandosi come si spostavano loro nel tentativo di comprendere meglio i motivi delle loro azioni.

Ora, al contrario del gruppo che lo aveva preceduto, lo sguardo di Entreri non era rivolto alle mura della città, né tantomeno in direzione di Luskan. Numerosi fuochi da campo erano spuntati nella notte in direzione nord, sulla strada che portava a Ten-Towns. Non era la prima volta che quelle luci apparivano dietro di lui e l'assassino aveva la sensazione che anch'egli fosse stato seguito. Aveva rallentato il ritmo frenetico della sua marcia, convinto di poter facilmente riguadagnare il terreno perso nei confronti del gruppo dell'*halfling* mentre i quattro compagni pensavano ai loro affari a Luskan. Voleva assicurarsi che alle sue spalle non ci fosse alcun pericolo prima di prendere al laccio l'*halfling.* Aveva persino lasciato dietro di sé segni rivelatori del suo passaggio, adescando i suoi inseguitori per costringerli ad avvicinarsi.

Diede un calcio ai tizzoni e si arrampicò in sella, decidendo che era meglio incontrare una spada faccia a faccia che ricevere una pugnalata alle spalle.

Cavalcò nella notte, sentendosi sicuro nella tenebra. Quella era la sua ora, un'ora in cui ogni ombra aggiungeva qualcosa al vantaggio di chi, come lui, nelle ombre viveva.

Legò la sua cavalcatura prima di mezzanotte, abbastanza vicino ai fuochi per completare il viaggio a piedi. In quel momento si rese conto di trovarsi di fronte a una carovana di mercanti; non era certo una cosa insolita da incontrare sulla strada per Luskan in quel periodo dell'anno. Ma il suo senso del pericolo lo punzecchiava. Molti anni di esperienza avevano acutiz-

zato il suo istinto di sopravvivenza. Entreri, col tempo, aveva imparato che era meglio non ignorarlo.

Si avvicinò strisciando, cercando la via più semplice per intrufolarsi nel cerchio di carri. I mercanti disponevano sempre molte sentinelle intorno al perimetro dei loro accampamenti. Anche i cavalli da tiro rappresentavano un problema, perché i mercanti li tenevano legati strettamente alle loro bardature.

Ma l'assassino *non aveva* intenzione di sprecare la sua cavalcata. Era arrivato fin lì e intendeva scoprire le intenzioni di coloro che lo seguivano. Strisciando sul ventre, arrivò al perimetro e cominciò a girare intorno all'accampamento passando sotto al cerchio di difesa. Troppo silenzioso perché anche le orecchie più attente potessero sentirlo, oltrepassò due guardie che stavano giocando a carte, poi proseguì strisciando sotto e in mezzo ai cavalli. Gli animali abbassarono le orecchie, impauriti, ma restarono in silenzio.

Quando ebbe compiuto mezzo giro dell'accampamento, si era quasi convinto di avere a che fare con una normale carovana di mercanti. Stava per scivolare via nella notte, quando udì una voce femminile che gli era familiare.

«Dici di aver visto una luce in lontananza?»

Entreri si immobilizzò. Conosceva quella voce.

«Sì, lassù», replicò un uomo.

Entreri si alzò silenziosamente tra due carri e sbirciò oltre il fianco. I due che parlavano erano poco lontani da lui, dietro il carro successivo. I loro sguardi erano persi nella notte in direzione dell'accampamento. Entrambi erano vestiti per combattere. La donna portava con naturalezza una spada alla cintura.

«Ti ho sottovalutato», sussurrò a se stesso Entreri quando vide Catti-brie. Aveva già in mano il pugnale ingioiellato. «Un errore che non ripeterò», aggiunse, poi si accovacciò e studiò un modo per raggiungere il suo bersaglio.

«Siete stati gentili con me, portandomi così rapidamente dove dovevo andare», disse Catti-brie. «Vi sono debitrice, allo stesso modo di Regis e degli altri.»

«Allora dimmi», la incalzò l'uomo. «Qual è il motivo di tanta fretta?»

Catti-brie lottò con il ricordo dell'assassino. Non era ancora riuscita a scendere a patti con il terrore che aveva provato quel giorno a casa dell'*halfling*, e sapeva che non ci sarebbe riuscita finché non avesse vendicato

la morte dei suoi due amici nani, risolvendo così la sua stessa umiliazione. Strinse le labbra e non rispose.

«Come preferisci», le concesse l'uomo. «Nessuno di noi dubita che le tue ragioni possano giustificare la corsa. Se ti sembriamo curiosi, è solo per il nostro desiderio di aiutarti in ogni modo possibile.»

Catti-brie si voltò verso di lui, il viso disteso in un sorriso di sincera gratitudine. Era stato detto abbastanza, e i due rimasero in silenzio a guardare l'orizzonte deserto.

E, silenziosamente, la morte si avvicinò.

Entreri scivolò fuori da sotto il carro e si alzò rapidamente in piedi in mezzo a loro, una mano protesa verso entrambi. Afferrò il collo di Catti-brie stringendolo quel che bastava a prevenire il suo grido, mentre con la lama mise a tacere l'uomo per sempre.

Voltandosi di lato, Catti-brie vide l'espressione terrorizzata che congelava il volto del compagno. Non riusciva a capire come mai non avesse gridato, dal momento che la sua bocca non era coperta.

Entreri si spostò indietro di un passo e Catti-brie, improvvisamente, capì. Era visibile soltanto l'impugnatura incrostata di gemme del pugnale. La traversa del pugnale era appiattita contro la parte inferiore del mento dell'uomo. La lama sottile gli aveva raggiunto il cervello prima ancora che lui potesse rendersi conto del pericolo.

Entreri utilizzò l'impugnatura dell'arma per guidare la sua vittima silenziosamente a terra, poi la liberò con un rapido movimento della mano.

Ancora una volta, la ragazza si scoprì paralizzata di fronte all'orrore dell'assassino. Sentiva che avrebbe dovuto divincolarsi e gridare per avvisare l'accampamento, anche se sicuramente lui l'avrebbe uccisa. Oppure estrarre la spada e almeno tentare di lottare. Invece si limitò a osservare impotente mentre Entreri le toglieva il coltello dalla cintura e, tirandola giù con sé, lo infilava nella ferita mortale aperta nella gola dell'uomo.

Quindi le prese la spada e, dopo averla spinta sotto il carro, la portò con sé oltre il perimetro dell'accampamento.

Perché non riesco a gridare? si chiese più volte Catti-brie mentre scivolavano sempre più profondamente nella notte, visto che l'assassino, sicuro del livello del suo terrore, non la temeva nemmeno. Entreri sapeva, e lei doveva ammetterlo con se stessa, che Catti-brie non avrebbe rinunciato alla propria vita così facilmente.

Finalmente, quando furono a distanza di sicurezza, Entreri la fece voltare e Catti-brie si trovò di fronte lui... e il pugnale. «Seguirmi?» le chiese,

schernendola. «Che cosa speri di ottenere?»

Catti-brie non rispose, ma sentì un po' di forza tornarle nell'animo.

Se ne accorse anche Entreri. «Se gridi, ti uccido», dichiarò con voce piatta. «E poi, ti do la mia parola che tornerò dai mercanti e ucciderò anche loro!»

Catti-brie gli credette.

«Viaggio spesso con i mercanti», mentì cercando di nascondere il tremito nella voce. «È uno dei doveri della mia posizione di soldato delle Ten-Towns.»

Entreri rise di nuovo. Poi il suo sguardo si perse in lontananza e i suoi lineamenti assunsero un atteggiamento riflessivo. «Forse questo giocherà a mio favore», disse retoricamente, mentre nella sua mente cominciava a prendere forma un piano.

Cattie-brie lo studiò, preoccupata all'idea che lui avesse trovato un modo per trasformare il suo viaggio in qualcosa che potesse arrecare danno ai suoi amici.

«Non ti ucciderò... non ancora», le disse. «Quando troveremo l'*halfling*, i suoi amici non lo difenderanno. A causa tua.»

«Non farò nulla per aiutarti!» sputò Catti-brie. «Nulla!»

«Precisamente», sibilò Entreri. «Non farai nulla. Non con una lama alla gola...» le mise l'arma alla gola per stuzzicarla morbosamente «... che graffia la tua pelle liscia e vellutata. Quando avrò compiuto la mia missione, ragazza coraggiosa, me ne andrò, e ti lascerò con la tua vergogna e il tuo senso di colpa. A rispondere alle domande dei mercanti che crederanno che tu abbia assassinato il loro compagno!» In verità, Entreri non credeva nemmeno per un momento che il suo trucchetto con il pugnale di Catti-brie potesse trarre in inganno i mercanti. Era semplicemente un'arma psicologica puntata sulla giovane donna, allo scopo di instillare un ulteriore dubbio e un'ulteriore preoccupazione nel già aggrovigliato turbine delle sue emozioni.

Catti-brie non mostrò alcun segno di agitazione alle frasi dell'assassino. No, disse a se stessa, non sarà così! Ma, dentro di sé, si chiedeva se la sua determinazione non stesse soltanto mascherando la sua paura, la sua convinzione che sarebbe rimasta vittima ancora una volta del terrore che la presenza di Entreri le ispirava, e che la scena potesse svolgersi esattamente come lui aveva previsto.

* * *

Jierdan trovò facilmente il luogo dell'accampamento. Dendybar aveva usato la magia per seguire le tracce del cavaliere misterioso fin da quando era partito dalle montagne, e aveva indicato al soldato la direzione giusta.

Teso e con la spada tratta, Jierdan si avvicinò. Il posto era deserto, ma non lo era da molto tempo. Anche da tre metri di distanza, il soldato di Luskan poteva avvertire il calore morente delle ceneri. Accovacciandosi per evitare che la sua sagoma si stagliasse contro la linea dell'orizzonte, strisciò verso uno zaino e una coperta che si trovavano di fianco al fuoco.

Entreri condusse lentamente la sua cavalcatura all'accampamento, aspettandosi che ciò che vi aveva lasciato avesse attratto qualche visitatore. Catti-brie sedeva di fronte a lui, legata e imbavagliata, nonostante lei stessa fosse convinta, con suo grande disgusto, che il terrore che provava avrebbe reso inutili i legacci.

Prima ancora di giungere nelle vicinanze, il prudente assassino si rese conto che qualcuno era entrato nell'accampamento. Scivolò di sella, prendendo con sé la prigioniera. «È un destriero un po' nervoso», spiegò a Catti-brie, provando un evidente piacere al suo stesso avvertimento mentre la legava alle gambe posteriori del cavallo. «Se cerchi di liberarti, ti ucciderà a calci.»

Poi scomparve confondendosi con la notte, quasi fosse un'estensione della tenebra stessa.

Jierdan lasciò cadere lo zaino, frustrato. Il contenuto dello zaino era costituito solamente da arnesi da viaggio e non rivelava nulla del suo proprietario. Il soldato era un *veterano* di molte campagne e aveva battuto uomini e orchi centinaia di volte, ma ora si sentiva nervoso. In qualche modo, sentiva che intorno a quel cavaliere misterioso c'era qualcosa di insolito e mortale. Un uomo che aveva il coraggio di compiere da solo il terribile percorso dalla Valle del Vento Ghiacciato a Luskan non era certo inesperto delle arti della battaglia.

Quindi sussultò, ma non ne fu troppo sorpreso, quando la punta di una lama gli si posò improvvisamente nell'incavo vulnerabile dietro il collo, appena sotto alla base del cranio. Non si mosse né disse una parola, sperando che il cavaliere gli chiedesse qualche spiegazione prima di affondare la lama.

Entreri si accorse che il suo bagaglio era stato perquisito, ma riconobbe l'uniforme di pelliccia e capì che quell'uomo non era un ladro. «Qui siamo oltre i confini della tua città», disse, tenendo ben fermo il pugnale. «Che

cosa cerchi nel mio accampamento, soldato di Luskan?»

«Io sono Jierdan della porta nord», rispose. «Sono venuto per incontrare un cavaliere che viene dalla valle di Icewind.»

«Che cavaliere?»

«Tu.»

Entreri rimase perplesso alla risposta del soldato. D'un tratto, si sentì a disagio. Chi l'aveva mandato, e come sapeva dove cercarlo? I primi pensieri dell'assassino andarono al gruppo dell'*halfling*. Magari Regis era riuscito a ottenere aiuto dalle guardie cittadine. Entreri fece scivolare il suo coltello nel fodero, sentendosi sicuro di poterlo estrarre in tempo per respingere qualsiasi attacco.

Anche Jierdan comprese la calma sicurezza del gesto, e qualsiasi idea avesse potuto avere di colpire quell'uomo lo abbandonò immediatamente. «Il mio padrone desidera parlare con te», disse, pensando che fosse meglio spiegarsi completamente. «Un incontro nel vostro reciproco interesse.»

«Il tuo padrone?» chiese Entreri.

«Un cittadino di alto rango», spiegò Jierdan. «Ha saputo del tuo arrivo e ritiene di poterti aiutare a raggiungere il tuo obbiettivo.»

«Che cosa sa dei miei affari?» sbottò Entreri, infuriato all'idea che qualcuno avesse osato spiarlo. Ma ne fu anche sollevato, perché il coinvolgimento di qualche altra potenza all'interno della città spiegava parecchie cose, e probabilmente eliminava la possibilità che dietro a quell'incontro ci fosse lo zampino dell'*halfling*.

Jierdan si strinse nelle spalle. «Io sono semplicemente il suo messaggero. Ma anch'io posso esserti d'aiuto. Alla porta.»

«Al diavolo la porta», ringhiò Entreri. «Posso scavalcare il muro altrettanto facilmente. È una strada più diretta per giungere nei posti che cerco.»

«Anche così, io *conosco* bene quei posti e la gente che li controlla.»

Il coltello balzò fuori di nuovo, fermandosi proprio sotto alla gola di Jierdan. «Tu sai molto, ma dai poche spiegazioni. Stai giocando a un gioco pericoloso, soldato di Luskan.»

Jierdan non si scompose. «Quattro eroi delle Ten-Towns sono giunti a Luskan cinque giorni fa: un nano, un *halfling*, un barbaro e un elfo nero.»

Entreri non poté nascondere l'eccitazione nel veder confermati i suoi sospetti, e Jierdan se ne accorse. «Al momento, la loro esatta posizione mi sfugge, ma conosco la zona in cui si nascondono. Ti interessa?»

Il coltello tornò nel fodero. «Aspetta qui», ordinò Entreri. «C'è una persona che viaggerà insieme a noi.»

«Il mio padrone ha detto che cavalcavi da solo», indagò Jierdan.

Il sogghigno malvagio di Entreri fece correre un brivido lungo la spina dorsale del soldato. «L'ho presa», spiegò. «È mia e questo è tutto ciò che hai bisogno di sapere.»

Jierdan non insistette. Quando Entreri scomparve alla sua vista, trasse un profondo sospiro di sollievo.

* * *

Catti-brie cavalcò verso Luskan slegata e senza bavaglio, ma il controllo che Entreri aveva su di lei non era certo meno paralizzante. Il suo avvertimento quando era andato a riprenderla nel campo era stato succinto e inevitabile. «Una mossa avventata», le aveva detto, «e morirai. Morirai con la consapevolezza che Bruenor, il nano, pagherà per la tua insolenza.»

L'assassino non aveva detto altro di lei a Jierdan e il soldato non fece domande, anche se la donna lo incuriosiva non poco. Comunque, sapeva che Dendybar avrebbe ottenuto tutte le risposte.

Entrarono in città nella tarda mattinata, sotto lo sguardo sospettoso del Guardiano Diurno della Porta Nord. Corromperlo per farli entrare era costato a Jierdan un'intera settimana di paga, e il soldato sapeva che quella sera, quando si sarebbe ripresentato alla porta, avrebbe dovuto pagare anche di più, perché l'accordo originario con il Guardiano permetteva il passaggio di un solo forestiero; della donna non si era parlato affatto. Ma se le sue azioni potevano conquistargli il favore di Dendybar, allora valeva la pena di affrontare qualche spesa.

In base alle leggi della città, i tre lasciarono i cavalli nella scuderia appena dentro le mura e Jierdan guidò Entreri e Catti-brie per le strade della Città delle Vele oltrepassando mercanti e venditori dallo sguardo assonnato che erano in piedi da molto prima dell'alba, conducendoli fino al cuore vero e proprio della città.

L'assassino non fu sorpreso quando, un'ora più tardi, si imbatterono in un vasto boschetto di pini secolari. Si era immaginato che Jierdan avesse a che fare con quel posto. Passarono attraverso un'apertura nella fila di alberi e si ritrovarono davanti all'edificio più alto della città, la Torre delle Arcane Schiere.

«Chi è il tuo padrone?» chiese bruscamente Entreri.

Jierdan ridacchiò. Alla vista della torre di Dendybar, aveva riguadagnato coraggio. «Lo incontrerai abbastanza presto.»

«Voglio saperlo ora», ringhiò Entreri. «Altrimenti puoi anche considerare concluso il nostro incontro. Ora sono in città, soldato, e non ho più bisogno del tuo aiuto.»

«Potrei farti espellere dalle guardie», sbottò Jierdan. «O peggio!»

Ma fu Entreri ad avere l'ultima parola. «Non riuscirebbero mai più a trovare i resti del tuo corpo», gli promise, e la fredda sicurezza del suo tono di voce lo fece impallidire.

Catti-brie notò il cambiamento con non poca preoccupazione per il soldato, chiedendosi se sarebbe arrivata presto l'ora in cui lei avrebbe potuto volgere a proprio vantaggio la natura diffidente dei suoi due aguzzini.

«Io servo Dendybar il Chiazzato, Maestro della Guglia Nord», declamò Jierdan. Nominare il suo potentissimo mentore sembrò ridonargli le forze.

Entreri aveva già sentito quel nome. La Torre delle Arcane Schiere era l'oggetto preferito delle voci che circolavano nei dintorni di Luskan e nella campagna circostante, e il nome di Dendybar il Chiazzato emergeva spesso nelle conversazioni. Le voci descrivevano lo stregone come un essere ambizioso e costantemente alla ricerca del potere, alludendo in toni oscuri e sinistri agli uomini che gli permettevano di ottenere ciò che voleva. Era un uomo pericoloso, ma potenzialmente poteva essere un alleato molto utile. Entreri ne fu compiaciuto. «Portami da lui adesso», disse a Jierdan. «Scopriamo se sarà possibile o meno collaborare.»

* * *

Sydney li stava aspettando nell'ingresso della Torre delle Arcane Schiere per scortarli. Senza presentarsi e senza chiedere loro di farlo, li condusse lungo passaggi tortuosi e porte segrete fino alla sala delle udienze di Dendybar il Chiazzato. Lo stregone li accolse in grande stile; aveva indossato le sue vesti più fini e aveva fatto apparecchiare un favoloso banchetto sul tavolo davanti a lui.

«Salve, cavaliere», disse Dendybar dopo i necessari ma imbarazzanti istanti di silenzio in cui le due parti si erano studiate a vicenda. «Io sono Dendybar il Chiazzato, come tu già sai. Vorreste, tu e la tua splendida compagna, prendere parte alla mia tavola?»

La sua voce raspante graffiava i nervi di Catti-brie e, nonostante non avesse più mangiato dalla cena del giorno precedente, scoprì di non avere nessuna voglia di approfittare dell'ospitalità di quell'uomo.

Entreri la spinse avanti. «Mangia», ordinò.

Catti-brie sapeva che Entreri stava mettendo alla prova sia lei che gli stregoni. Ma era giunta l'ora che anche lei lo mettesse alla prova. «No», rispose, guardandolo dritto negli occhi.

Il manrovescio di Entreri la fece cadere a terra. Jierdan e Sydney si mossero d'istinto ma, non vedendo alcun aiuto in arrivo da parte di Dendybar, si fermarono immediatamente e rimasero a guardare. Catti-brie si allontanò dall'assassino, rimanendo rannicchiata in posizione difensiva.

Dendybar sorrise, rivolto a Entreri. «Hai già risposto ad alcune delle mie domande sulla ragazza», disse con un sorriso divertito. «Per quale scopo l'hai presa con te?»

«Ho i miei motivi», fu tutto ciò che rispose l'assassino.

«Naturalmente. E posso sapere il tuo nome?»

L'espressione di Entreri rimase imperturbabile.

«So che sei in cerca dei quattro compagni che vengono dalle Ten-Towns», proseguì Dendybar, senza la minima intenzione di lasciar cadere l'argomento. «Li sto cercando anch'io, come te, ma *sono* sicuro che i nostri motivi sono differenti.»

«Non sai nulla dei miei motivi», replicò Entreri.

«E nemmeno mi interessa», rise lo stregone. «Possiamo aiutarci l'un l'altro per raggiungere i nostri obbiettivi separati. Questo è tutto ciò che mi interessa.»

«Non sto chiedendo nessun aiuto.»

Dendybar rise di nuovo. «Sono un gruppo molto forte, cavaliere. Tu li sottovaluti.»

«Forse», rispose Entreri. «Ma tu mi hai chiesto quali sono i miei scopi, eppure non mi hai offerto di rivelarmi i tuoi. Che cosa può avere a che fare la Torre delle Arcane Schiere con dei viandanti delle Ten-Towns?»

«Bella domanda», rispose Dendybar. «Ma aspetterò finché non avremo stipulato un accordo, prima di darti una risposta.»

«Allora non riuscirò a dormire per la preoccupazione», sputò ironicamente Entreri.

Lo stregone rise una volta ancora. «Potresti cambiare idea prima che questa storia sia finita», disse. «Per ora l'unica cosa che posso fare è offrirti una prova della mia buonafede. I quattro compari sono in città. Nella zona dei *docks.* Avrebbero dovuto fermarsi al Coltellaccio. Lo conosci?»

Entreri annuì, ora interessatissimo alle parole dello stregone.

«Ma li abbiamo persi nei vicoli della parte occidentale della città», spiegò Dendybar, rivolgendo a Jierdan un'occhiata di fuoco che lo fece muove-

re a disagio.

«E qual è il prezzo di questa informazione?» chiese Entreri.

«Nessun prezzo», replicò lo stregone. «Dirtelo aiuta la mia stessa causa. Tu prenderai ciò che vuoi; ciò che voglio io resterà a me.»

Entreri sorrise, rendendosi conto che Dendybar intendeva usarlo come segugio per fiutare la preda.

Dendybar fece un cenno a Sydney. «La mia apprendista vi accompagnerà fuori.»

Entreri si voltò per andarsene, fermandosi per incontrare lo sguardo di Jierdan. «Non venirmi tra i piedi, soldato», lo mise in guardia l'assassino. «Gli avvoltoi mangiano solo dopo che il gatto ha banchettato!»

«Quando mi avrà fatto vedere il *drow*, avrò la sua testa», ringhiò Jierdan quando se ne furono andati.

«Stai lontano da quello lì», gli disse Dendybar.

Jierdan lo guardò, perplesso. «Certamente vorrai che sia tenuto d'occhio.»

«Certamente», assentì Dendybar. «Ma da Sydney, non da te. Trattieni la tua rabbia», lo esortò Dendybar, notando la sua espressione oltraggiata. «Ti sto salvando la vita. Il tuo orgoglio è grande, davvero, e ti sei guadagnato ciò che ti spetta. Ma quest'uomo va oltre la portata delle tue capacità, amico mio. La sua lama avrebbe potuto ucciderti prima ancora che tu sapessi che lui era lì.»

All'esterno, Entreri condusse Catti-brie lontano dalla Torre delle Arcane Schiere senza dire una parola, rivedendo silenziosamente l'incontro dentro di sé. Sapeva che avrebbe visto ancora Dendybar e i suoi accoliti.

Catti-brie era contenta del silenzio, immersa com'era nelle sue stesse elucubrazioni. Per quale motivo uno stregone della Torre delle Arcane Schiere stava cercando Bruenor e gli altri? Per vendicarsi di Akar Kessell, lo stregone folle che i suoi amici avevano aiutato a sconfiggere durante l'inverno precedente? Si voltò indietro a guardare l'edificio a forma di albero, stupita e terrorizzata per l'attenzione che i suoi amici avevano attirato su di sé.

Poi si guardò nell'animo, riattizzando il proprio spirito e il proprio coraggio. Drizzt, Bruenor, Wulfgar e Regis avrebbero avuto bisogno del suo aiuto prima che quella storia fosse finita. E lei non doveva deluderli.

LIBRO 2
ALLEATI

8
Il Palazzo dell'Edera

Con grande sollievo, i compagni uscirono dai picchi nel tardo pomeriggio. Ci era voluto del tempo per recuperare le cavalcature dopo lo scontro con il Pegasus, in particolare per riprendere il pony di Regis, che era fuggito nei primi minuti della battaglia dopo la caduta dell'*halfling.* In ogni caso, il pony non sarebbe più stato cavalcato; era troppo ombroso, e Regis non era nelle condizioni di poter montare in sella. Drizzt, però, aveva insistito affinché venissero ritrovate tutte e quattro le cavalcature, facendo presente ai suoi compagni la responsabilità che si erano presi nei confronti dei contadini, visto soprattutto il modo in cui si erano appropriati degli animali.

Ora Regis era seduto davanti a Wulfgar sullo stallone del barbaro, che guidava il gruppo con il pony legato strettamente dietro di sé. Drizzt e Bruenor costituivano la retroguardia. Wulfgar teneva le braccia chiuse intorno all'*halfling* e la sua stretta protettiva era abbastanza sicura da permettere a Regis un po' di meritato riposo.

«Fa' in modo di tenerti sempre alle spalle il tramonto del sole», spiegò Drizzt a Wulfgar.

Wulfgar espresse la sua riconoscenza e voltò lo sguardo per avere conferma della direzione.

Bruenor si rivolse a Drizzt. «Cicciottello non potrebbe trovare un posto più sicuro in tutti i Reami», disse.

Drizzt sorrise. «Wulfgar si è comportato bene.»

«Già», assentì il nano, compiaciuto. «Anche se mi sto chiedendo per quanto tempo potrò continuare a chiamarlo ragazzo! Avresti dovuto vedere al Coltellaccio, elfo», ridacchiò. «Un'intera ciurma di pirati che non vede altro che il mare da un anno e un giorno non avrebbe potuto fare più danni!»

«Quando abbiamo lasciato la valle, mi preoccupavo che Wulfgar non fosse pronto a incontrare gli stili di vita differenti del mondo esterno», replicò Drizzt. «Adesso, invece, quello che mi preoccupa è che sia il mondo, a non essere ancora pronto per lui. Dovresti essere orgoglioso.»

«Hai fatto la tua parte quanto me», disse Bruenor. «È il mio ragazzo, elfo, questo è certo ancor più che se l'avessi generato io stesso. Laggiù, sul campo, non ha pensato alle sue paure nemmeno una volta. Non avevo mai

avevo visto un tale coraggio in un essere umano come in Wulfgar quando tu sei scomparso nell'altra dimensione. Aspettava... sperava, ti dico!... che quella bestia maledetta tornasse per poterle sferrare un buon colpo e farle pagare ciò che aveva fatto a me e all'*halfling*.»

Drizzt assaporò quel raro momento di vulnerabilità da parte del nano. Prima di allora, erano state davvero poche le volte che aveva visto Bruenor rinunciare alla sua maschera di durezza... forse soltanto sull'altura nella Valle del Vento Ghiacciato, quando il nano pensava a Mithril Hall e si lasciava trasportare dai meravigliosi ricordi dell'infanzia.

«Sì, sono orgoglioso», continuò Bruenor. «E ho scoperto di aver voglia di seguire la sua guida e di fidarmi delle sue scelte.»

Drizzt non poteva far altro che sentirsi d'accordo, essendo giunto alle stesse conclusioni molti mesi prima quando Wulfgar aveva unito i popoli della Valle del Vento Ghiacciato, barbari e abitanti delle Ten-Towns, per fare fronte comune contro l'aspro inverno della tundra. Ma, nonostante tutto, il fatto di dover trascinare il giovane guerriero in situazioni come quella che si era verificata nella zona dei *docks* di Luskan lo preoccupava ancora. Drizzt sapeva fin troppo bene che molte delle migliori persone dei Reami avevano pagato a caro prezzo le loro prime esperienze con le corporazioni e le organizzazioni sotterranee di potere delle città, proprio come sapeva che la profonda compassione di Wulfgar e il suo incrollabile codice d'onore potevano essere usati contro di lui.

Però sapeva che, sulla strada, nelle regioni selvagge, non poteva esserci compagno migliore del barbaro.

Il loro cammino procedette tranquillamente per tutta la giornata e la notte successiva e, la mattina seguente, si imbatterono nella strada principale, la via commerciale che collegava Waterdeep a Mirabar passando per Sella-lunga. Il paesaggio, esattamente come Drizzt aveva preventivato, non presentava alcun punto di riferimento che potesse essere usato come guida. Ma, per merito della decisione dell'elfo di puntare a est invece che direttamente a sud-est, sapevano di dover puntare a sud, senza tema di sbagliare.

Regis sembrava essersi ripreso ed era ansioso di vedere Sella-lunga. Era l'unico del gruppo ad essere già stato ospite degli Harpell, famiglia di maghi, e non vedeva l'ora di tornare in quel posto bizzarro e a volte persino eccessivo.

Il suo chiacchiericcio eccitato, però, non fece che aumentare l'apprensione di Wulfgar. La sfiducia del barbaro nelle arti magiche era profonda. Per il popolo di Wulfgar, i maghi non erano altro che imbroglioni codardi

e malvagi.

«Per quanto tempo dovremo rimanere in questo posto?» chiese a Drizzt e a Bruenor che, con i picchi al sicuro alle loro spalle, si erano messi a cavalcare al suo fianco sull'ampia carreggiata.

«Finché non otterremo qualche risposta», disse Bruenor. «O finché non penseremo a un posto migliore dove andare.»

Wulfgar non poté fare altro che accontentarsi della risposta.

Poco più tardi oltrepassarono le prime fattorie, attirando gli sguardi incuriositi degli uomini che, curvi sulle falci e sui rastrelli, lavoravano nei campi. Poco dopo il primo di questi incontri, incontrarono lungo la strada cinque uomini armati, conosciuti col nome di Longriders, che rappresentavano la guardia più avanzata del villaggio.

«Salve, viandanti», disse educatamente uno di loro. «Possiamo chiedervi quali siano le vostre intenzioni da queste parti?»

«Potete...» cominciò Bruenor, ma l'elfo interruppe il suo commento sarcastico con un gesto della mano.

«Siamo venuti per vedere gli Harpell», rispose Regis. «I nostri scopi non riguardano il vostro villaggio, anche se siamo in cerca del saggio consiglio della famiglia che vive nel palazzo.»

«Benvenuti, allora», rispose il Longrider. «La collina dove sorge il Palazzo dell'Edera è soltanto a poche miglia da qui, prima del villaggio vero e proprio.»

Quando notò il *drow*, si interruppe all'improvviso. «Se volete, possiamo scortarvi», si offrì, schiarendosi la gola nel tentativo di nascondere educatamente il proprio stupore nel vedere un elfo nero.

«Non è necessario», disse Drizzt. «Vi assicuro che siamo in grado di trovare la strada, e che non abbiamo cattive intenzioni nei confronti di alcun abitante di Sellalunga.»

«Molto bene.»

Il Longrider si fece da parte e i compagni si rimisero in cammino.

«Però tenetevi sulla strada», gridò poi il cavaliere. «Qualche contadino diventa nervoso, se qualcuno si avvicina ai confini della sua terra.»

«Sono persone gentili», spiegò Regis ai suoi compagni mentre riprendevano la strada, «e si fidano dei loro maghi.»

«Gentili, ma all'erta», ribatté Drizzt, indicando un campo coltivato in lontananza. La sagoma di un uomo a cavallo era appena visibile contro una fila di alberi. «Siamo osservati.»

«Ma non ci stanno importunando», disse Bruenor. «E questo è più di

quanto possiamo dire di tutti gli altri posti in cui siamo stati finora!»

La collina su cui sorgeva il Palazzo dell'Edera era una piccola altura sulla quale spiccavano tre edifici, due dei quali ricordavano, nella forma, la struttura bassa delle fattorie. Ma il terzo era diverso da qualsiasi cosa i quattro amici avessero mai visto. Le pareti formavano angoli acuti ogni pochi metri, creando nicchie che si incastravano l'una dentro l'altra. Dal tetto angoloso si innalzavano dozzine e dozzine di guglie, ognuna diversa dall'altra. Solo su quel lato erano visibili centinaia di finestre, alcune enormi, altre non più larghe di un'asta di freccia.

Non era riconoscibile alcun progetto architettonico d'insieme. Il palazzo degli Harpell era un collage di idee indipendenti e di esperimenti di costruzione magica. Ma nel caos c'era una bellezza particolare, un senso di libertà che sfidava il termine "struttura" e che dava un'acuta sensazione di benvenuto.

La collinetta era circondata da una cancellata di ferro e i quattro amici vi si avvicinarono curiosi, se non addirittura eccitati. Non c'era un ingresso vero e proprio, ma soltanto un'apertura attraverso la quale la strada continuava senza apparenti interruzioni. All'interno della cancellata, un uomo grasso e barbuto avvolto in una veste color carminio osservava il cielo con sguardo vuoto, seduto su uno sgabello.

Si accorse del loro arrivo con un sobbalzo. «Chi siete e cosa volete?» intimò rudemente, incollerito per quell'interruzione delle sue meditazioni.

«Siamo viaggiatori stanchi», gli rispose Regis, «venuti in cerca della saggezza dei famosi Harpell.»

L'uomo non parve per nulla impressionato. «E?» lo incalzò.

Regis si voltò impotente verso Drizzt e Bruenor, ma i due si limitarono a rispondergli con una stretta di spalle, incapaci di comprendere cos'altro fosse loro richiesto. Bruenor cominciò a spingere il suo pony in avanti per ribadire le buone intenzioni del gruppo, quando un altro uomo avvolto in un'ampia veste uscì dal palazzo per raggiungere il primo.

Scambiò qualche parola sottovoce con il grasso mago, poi si voltò verso di loro. «Salve», disse. «Scusate il povero Regweld, qui», disse battendo sulla spalla grassoccia del mago, «ma ha avuto un'incredibile sfortuna con qualche esperimento... non che le cose non possano sistemarsi, badate. Solo che potrebbe volerci un po' di tempo.»

«Regweld è davvero un ottimo mago», continuò, battendo di nuovo sulla spalla dell'amico. «E la sua idea di fare un incrocio tra un cavallo e una rana non è priva di meriti; pazienza per l'esplosione! Le botteghe degli

alchimisti possono essere ricostruite!»

Gli amici restarono in sella, trattenendo il proprio stupore per quel discorso sconclusionato. «Be', pensate ai vantaggi nell'attraversare i fiumi!» gridò l'uomo. «Ma ora basta con queste cose. Io sono Harkle. Come posso esservi utile?»

«Harkle Harpell?» ridacchiò Regis. L'uomo si inchinò.

«Bruenor della Valle del Vento Ghiacciato, quello sono io», proclamò Bruenor quando riuscì a trovare la voce. «Io e i miei amici abbiamo percorso centinaia di miglia per ascoltare le parole dei maghi di Sellalunga...»

Si accorse che Harkle, distratto dal *drow*, non gli stava prestando alcuna attenzione.

Drizzt aveva lasciato scivolare il cappuccio del suo mantello di proposito. Voleva giudicare le reazioni degli uomini di Sella-lunga, che si diceva essere dotti e sapienti. Poco prima, il cavaliere che avevano incontrato sulla strada era rimasto sorpreso ma non oltraggiato dalla sua presenza, e Drizzt aveva bisogno di sapere se il villaggio in generale sarebbe stato più tollerante nei suoi riguardi.

«Fantastico», borbottò Harkle. «Semplicemente incredibile!» Ora anche Regweld si era accorto dell'elfo nero e, per la prima volta da quando il gruppo era giunto al cancello, sembrava interessato.

«Ci è permesso di entrare?» chiese Drizzt.

«Oh, sì... prego, venite dentro», rispose Harkle, cercando vanamente di mascherare la sua agitazione per il bene dell'etichetta.

Spronando fieramente in avanti il suo cavallo, Wulfgar partì in direzione della strada.

«Non da quella parte», disse Harkle. «Naturalmente, non si tratta realmente di una strada. O forse lo è, ma voi non potete attraversarla.»

Wulfgar fermò il cavallo. «Falla finita con le tue scempiaggini, stregone!» intimò con rabbia. Nella sua frustrazione ribollivano tutti gli anni di sfiducia nei confronti di coloro che praticavano la magia. «Possiamo entrare oppure no?»

«Non è una scempiaggine, ti assicuro», disse Harkle nella speranza di mantenere l'incontro su livelli amichevoli. Ma Regweld si intromise.

«Uno di questi», disse il grasso mago in tono d'accusa, alzandosi dal suo sgabello.

Wulfgar lo guardò incuriosito.

«Un barbaro», spiegò Regweld. «Un guerriero a cui è stato insegnato a odiare ciò che non riesce a comprendere. Avanti, guerriero, impugna quel

tuo grande martello.»

Wulfgar esitò, accorgendosi dell'irragionevolezza della propria collera. Guardò i suoi amici in cerca di appoggio. Non voleva mandare a monte i piani di Bruenor a causa della propria ristrettezza d'idee.

«Avanti», insistette Regweld, portandosi al centro della strada. «Prendi il tuo martello e lanciamelo contro. Soddisfa il tuo accorato desiderio di smascherare il trucco di uno stregone! E ammazzane uno nel farlo! Questo è un affare, se mai ne ho sentito uno!» Si indicò il mento. «Colpiscimi proprio qui», lo provocò.

«Regweld», sospirò Harkle scuotendo la testa. «Ti prego di scusarlo, guerriero. Oh, porta il sorriso sul suo viso triste!»

Wulfgar guardò nuovamente i suoi amici, ma ancora una volta non avevano risposte da dargli. Ci pensò Regweld a porre fine ai suoi indugi.

«Bastardo figlio di un caribù.»

Prima ancora che il mago avesse finito di pronunciare l'insulto, Dente di Aegis stava già roteando nell'aria, puntando dritto al bersaglio. Regweld non si mosse di un millimetro. Giusto un attimo prima di attraversare la cancellata, il martello colpì qualcosa di invisibile ma duro come la pietra. Il muro trasparente vibrò, risuonando come un gong da cerimonia. Le vibrazioni si propagarono lungo il muro davanti agli occhi attoniti dei compagni, distorcendo le immagini oltre la barriera invisibile. Per la prima volta da quando erano arrivati, gli amici si resero conto che la cancellata non era reale, ma che era soltanto dipinta sulla superficie trasparente del muro.

Dente di Aegis crollò nella polvere, come fosse stato privato di ogni potere. Passò un lungo momento prima che tornasse nel pugno di Wulfgar.

La risata di Regweld era più una risata di vittoria che di divertimento, ma Harkle scosse ugualmente la testa. «Sempre a spese di altri», lo rimproverò. «Non hai il diritto di fare questo.»

«Si meritava una lezione», ribatté Regweld. «L'umiltà è una qualità di gran valore per un guerriero.»

Regis, che aveva saputo fin dall'inizio del muro invisibile, si era trattenuto più a lungo che poteva, ma d'un tratto non ce la fece più e scoppiò in una risata fragorosa. Drizzt e Bruenor non poterono fare altro che imitarlo e persino Wulfgar, dopo essersi ripreso dallo shock, sorrise alla propria "scempiaggine."

Naturalmente, Harkle non aveva altra scelta che interrompere il suo rimprovero e unirsi a loro. «Entrate», disse agli amici. «Il terzo ingresso è

reale; lì troverete la porta. Prima, però, scendete da cavallo e togliete la sella alle vostre cavalcature.»

I sospetti di Wulfgar tornarono immediatamente e il suo sorriso fu sepolto da uno sguardo torvo. «Spiegati», intimò a Harkle.

«Fa' ciò che dice!» gli ordinò Regis. «Altrimenti avrai una sorpresa ancor più grande di quella di prima.»

Drizzt e Bruenor erano già scesi di sella, affascinati ma per nulla intimoriti dall'ospitale Harkle Harpell. Wulfgar aprì le braccia rassegnato e li seguì, togliendo la bardatura al roano e conducendo l'animale, e il pony di Regis, dietro agli altri.

Regis trovò l'ingresso con facilità e lo spalancò per i suoi amici. Entrarono senza timori, ma subito vennero assaliti da lampi di luce accecante.

Quando la loro vista si schiarì, scoprirono che i cavalli e i pony si erano rimpiccioliti... ora non erano più grandi di gatti!

«Cosa?» sbottò Bruenor, ma Regis stava ridendo e Harkle si comportava come se non fosse accaduto nulla di insolito.

«Prendeteli e venite con me», li istruì. «È quasi ora di mangiare, e stasera la cena alla Lancia Sfuocata è particolarmente deliziosa!»

Li condusse intorno al perimetro del grande palazzo fino a un ponte che attraversava il centro della collinetta. Bruenor e Wulfgar si sentivano ridicoli a portare in braccio le loro cavalcature, ma Drizzt accettò la cosa con un sorriso e Regis si gustò appieno quello spettacolo insolito. Durante la sua prima visita, aveva imparato che Sellalunga era un luogo da prendere alla leggera: bisognava apprezzare le idiosincrasie e i modi unici degli Harpell unicamente per amor di divertimento.

E Regis sapeva che l'alto arco del ponte che si profilava dinanzi a loro sarebbe servito come ulteriore esempio. Nonostante la campata fosse tutt'altro che grande, il ponte era apparentemente privo di supporti e le strette assi erano completamente disadorne, persino prive di corrimano.

Un altro Harpell, incredibilmente vecchio, sedeva su uno sgabello con il mento tra le mani, mormorando tra sé e non prestando apparentemente alcuna attenzione ai forestieri.

Wulfgar, che era in testa al gruppo di fianco a Harkle, si avvicinò alle rive del torrente e improvvisamente fece un salto all'indietro, balbettando per la sorpresa. Regis ridacchiò, essendo già a conoscenza di ciò che il guerriero aveva appena visto. Drizzt e Bruenor, dal canto loro, non ci misero molto a capire.

Il torrente fluiva verso l'alto sul lato della collina e svaniva letteralmente

alla vista poco prima della sommità, nonostante i compagni potessero chiaramente udire l'acqua che scorreva proprio davanti a loro. Il torrente ricompariva sulla cresta della collina per poi scendere dall'altro lato.

Il vecchio si alzò di scatto dal suo sgabello e corse da Wulfgar. «Cosa significa?» gridò disperatamente. «Come può essere?» In preda alla frustrazione, colpì ripetutamente il massiccio torace del barbaro.

Wulfgar si guardò intorno in cerca di aiuto, trattenendosi dall'afferrare il vecchio nel timore di spezzare le ossa fragili. Repentinamente com'era venuto, però, il vecchio tornò allo sgabello e riassunse la sua posa silenziosa.

«Ahimè, povero Chardin», disse tristemente Harkle. «Era forte, ai suoi tempi. È stato lui a mutare il corso del torrente per fargli risalire la collina. Ma sono quasi vent'anni che è ossessionato dal desiderio di scoprire il segreto dell'invisibilità sotto il ponte.»

«Per quale motivo il torrente è così diverso dal muro?» si chiese Drizzt. «Di sicuro questo incantesimo non è sconosciuto alla comunità dei maghi.»

«Ah, ma c'è una differenza», si affrettò a rispondere Harkle, eccitato nello scoprire che qualcuno, al di fuori del Palazzo dell'Edera, era apparentemente interessato al loro lavoro. «Un oggetto invisibile non è poi così raro, ma un campo di invisibilità...»

Agitò le mani in direzione del torrente. «Qualsiasi cosa entri nel fiume assume le stesse proprietà», spiegò. «Ma soltanto per il tempo in cui rimane nel campo. E, a una persona che si trova nell'area incantata... io lo so perché ho fatto io stesso la prova... tutto ciò che sta oltre il campo d'invisibilità rimane invisibile, nonostante l'acqua e i pesci sotto appaiano perfettamente normali. Ciò sfida ogni nostra conoscenza sulle proprietà dell'invisibile e potrebbe in realtà riflettere una lacerazione nella struttura di un piano di esistenza completamente sconosciuto!»

Harkle capì che la sua eccitazione aveva oltrepassato l'interesse o la capacità di comprensione dei compagni, così si calmò e cambiò educatamente argomento.

«L'alloggio per i vostri cavalli è in quell'edificio», disse, indicando uno dei due bassi edifici in legno. «Il sottoponte vi ci condurrà. Ora devo sbrigare un'altra faccenda. Forse potremmo incontrarci più tardi nella taverna.»

Wulfgar, che evidentemente non aveva compreso del tutto le istruzioni di Harkle, mise un piede sulla prima delle assi di legno del ponte e fu pron-

tamente gettato all'indietro da qualche forza invisibile.

«Ho detto il sottoponte», gridò Harkle, indicando la parte inferiore della struttura. «Non potete attraversare il fiume in questo senso usando il sovrapponte: quello viene usato per il senso opposto! Serve a non far litigare nessuno sulla precedenza nel passare il fiume», spiegò.

Wulfgar aveva i suoi dubbi su un ponte che non poteva vedere, ma non voleva apparire codardo agli occhi dei suoi amici e a quelli del mago. Si spostò di fianco all'arco del ponte e con riluttanza allungò il piede sotto la struttura di legno, tastando in cerca del passaggio invisibile. Esitò. Sotto il suo piede c'era soltanto l'aria e il fluire invisibile dell'acqua.

«Forza», lo incitò pazientemente Harkle.

Wulfgar si tuffò in avanti, preparandosi a cadere in acqua. Ma, con sua assoluta sorpresa, non cadde.

Cadde verso l'alto!

«Ehi!» gridò quando colpì la base del ponte con la testa. Rimase lì per un lungo istante, incapace di capire dove si trovava, con la schiena appiattita contro la base del ponte, il viso rivolto verso il basso invece che verso l'alto.

«Vedi!» strillò il mago «Il sottoponte!»

Il primo a muoversi fu Drizzt. Balzò nell'area incantata con un movimento aggraziato e atterrò agevolmente sui piedi di fianco all'amico.

«Tutto bene?» chiese.

«La strada, amico mio», gemette Wulfgar. «Sento la nostalgia della strada e degli orchi. È più sicura.»

Drizzt dovette aiutarlo a tirarsi in piedi, perché la mente del barbaro si opponeva caparbiamente a ogni centimetro, non riuscendo ad accettare l'idea di un cammino da percorrere a testa in giù sotto a un ponte con un torrente invisibile che fluiva sopra la sua testa.

Anche Bruenor aveva le sue riserve, ma un commento di scherno da parte dell'*halfling* lo costrinse a muoversi. Poco dopo, i compagni rotolarono sull'erba del mondo normale dalla parte opposta del torrente. Davanti a loro si ergevano i due edifici di legno e i quattro si diressero verso il più piccolo, quello che aveva indicato Harkle.

Una donna vestita di blu andò loro incontro sulla porta. «Quattro?» chiese retoricamente. «Avreste dovuto avvertire del vostro arrivo.»

«Ci ha mandati Harkle», spiegò Regis. «Non siamo di queste parti. Ti prego di perdonare la nostra ignoranza delle vostre usanze.»

«Molto bene, allora», sbuffò la donna. «Venite dentro con me. A dire il

vero, siamo insolitamente poco affollati per essere questo periodo dell'anno. Sono sicura che ci sarà posto per i vostri cavalli.»

Li condusse nella stanza principale dell'edificio. Era un locale quadrato, le cui pareti erano coperte, dal pavimento al soffitto, di gabbiette grandi appena quel che bastava affinché un cavallo ridotto alle dimensioni di un gatto potesse allungare le gambe. Molte gabbie erano già occupate. Le targhette che le contraddistinguevano stavano a indicare che si trattava di gabbie riservate a membri particolari del clan degli Harpell. In ogni modo, la donna ne trovò quattro vuote una vicina all'altra e vi sistemò i cavalli dei compagni.

«Potete venirli a prendere in qualsiasi momento», spiegò mentre dava a ognuno di loro la chiave della gabbia in cui era stata sistemata la propria cavalcatura. Quando giunse a Drizzt, si interruppe, studiando la bellezza dei suoi lineamenti. «Chi abbiamo qui?» chiese senza perdere il suo tono di voce calmo e monotono. «Non ho sentito del tuo arrivo, ma sono certa che molti desidereranno parlarti prima che tu te ne vada! Non abbiamo mai visto uno della tua razza.»

Drizzt annuì e non disse nulla, sentendosi sempre più a disagio di fronte a questo nuovo tipo di attenzioni. In qualche modo, sembrava umiliarlo ancor più delle minacce dei contadini ignoranti. Ma poteva capire la loro curiosità e ritenne di dovere ai maghi almeno qualche ora di conversazione, dopotutto.

* * *

La Lancia Sfuocata, sul retro del Palazzo dell'Edera, riempiva un locale dalla forma circolare. Il bancone era situato nel mezzo come il mozzo di una ruota e all'interno del suo ampio perimetro c'era un'altra stanza, evidentemente la cucina. Un uomo dalle braccia possenti, peloso ma con il cranio completamente calvo, strofinava incessantemente la superficie luccicante del bancone, apparentemente più per passare il tempo che per fare le pulizie.

Nel retro, su un palco rialzato, un complesso di strumenti musicali suonava da solo, guidato dalle rotazioni sussultanti di un mago canuto che maneggiava una bacchetta, vestito con un paio di pantaloni neri e un panciotto dello stesso colore. Ogni volta che gli strumenti salivano in crescendo, il mago puntava la bacchetta e faceva schioccare le dita della mano libera, e subito un soffio di scintille colorate si sprigionava dai quattro an-

goli del palco.

Gli amici presero posto a un tavolo da cui si poteva vedere il mago all'opera. Non che avessero qualche difficoltà a scegliere la propria sistemazione: a quanto potevano vedere, erano gli unici clienti del locale.

Anche i tavoli erano rotondi; costruiti con legno finissimo, sfoggiavano come centrotavola una gemma verde e sfaccettata montata su un piedistallo d'argento.

«Non ho mai sentito parlare di un posto più strano di questo», brontolò Bruenor che, fin dall'episodio del sottoponte, era chiaramente a disagio. Ma al tempo stesso era rassegnato alla necessità di parlare con gli Harpell.

«Nemmeno io», disse il barbaro. «E spero che ce ne andremo presto.»

«Siete entrambi intrappolati nella piccolezza della vostra mente», li rimproverò Regis. «Questo è un luogo da godere senza pensieri... oltretutto qui non c'è nessun pericolo in agguato.»

Strizzò l'occhio quando il suo sguardo si posò su Wulfgar. «Niente di serio, comunque.»

«Sellalunga ci offre un riposo di cui avevamo molto bisogno», aggiunse Drizzt. «Potremo studiare in tutta sicurezza la strada della nostra prossima tappa e tornare sulla strada freschi e rinfrancati. Ci abbiamo messo due settimane per arrivare dalla Valle a Luskan, e quasi altrettante fin qui, senza un solo attimo di sosta. La stanchezza toglie l'iniziativa e il vantaggio anche al più esperto dei guerrieri.»

Mentre finiva di parlare, fissò Wulfgar. «Un uomo stanco commette degli errori. E, nelle regioni selvagge, il più delle volte gli errori sono fatali.»

«Quindi rilassiamoci e godiamoci l'ospitalità degli Harpell», disse Regis.

«D'accordo», disse Bruenor guardandosi intorno, «ma soltanto una pausa breve. E in quale dei nove inferni è finito il barista? Oppure bisogna pensare da soli a prendersi da bere e da mangiare?»

«Se volete qualcosa, non avete che da chiedere», disse una voce dal centro del tavolo. Wulfgar e Bruenor balzarono in piedi nel medesimo istante, subito in guardia. Drizzt vide il lampo di luce all'interno della gemma verde e studiò l'oggetto, comprendendo all'istante la situazione. Guardò il barista alle sue spalle, che si trovava vicino a una pietra simile.

«È un dispositivo per parlare a distanza», spiegò il *drow* ai suoi amici. Anche loro erano giunti alla stessa conclusione, e in quel momento si sentivano incredibilmente ridicoli a stare in piedi con le armi in pugno nel bel mezzo di una taverna deserta.

Regis aveva la testa appoggiata sul tavolo. Le sue spalle erano scosse dai

singhiozzi di una risata irrefrenabile.

«Bah! L'hai sempre saputo!» ringhiò Bruenor. «Ti sei divertito un po' troppo alle nostre spalle, Cicciottello», lo avvertì. «Per quanto mi riguarda, mi sto chiedendo per quanto tempo ancora ci sia posto per te, nel nostro viaggio.»

Regis sollevò gli occhi per incontrare lo sguardo infuocato del suo amico nano, ricambiandolo con un'occhiata ferma e decisa. «Abbiamo camminato e cavalcato assieme per più di quattrocento miglia!» ribatté. «Contro i venti gelidi e le incursioni degli orchi, in risse e battaglie con fantasmi. Lascia che io mi diverta per un po', amico mio. Se tu e Wulfgar vi lasciate andare e riuscite a vedere questo posto per ciò che realmente è, potreste trovare anche voi la vostra parte di risate!»

Wulfgar sorrise. Poi, tutt'a un tratto, rovesciò la testa all'indietro e ruggì, liberandosi di tutti i suoi pregiudizi e di tutta la sua rabbia in modo da poter accettare il consiglio dell'*halfling* e vedere Sellalunga con spirito aperto. Persino il musico-stregone interruppe il suo concerto per osservare lo spettacolo del grido liberatore del barbaro.

E, quando ebbe finito, Wulfgar scoppiò a ridere. Non una risatina divertita, ma una risata tonante che gli salì rotolando dal ventre ed eruttò come un vulcano dalla bocca spalancata.

«Birra!» gridò Bruenor nella gemma al centro del tavolo. Immediatamente, un disco fluttuante di luce azzurra scivolò sul bancone del bar, portando loro birra forte in quantità sufficiente per durare tutta la notte. Pochi minuti più tardi, tutte le tensioni accumulate lungo la strada se n'erano andate, e gli amici brindavano e tracannavano la birra con grande entusiasmo.

Soltanto Drizzt mantenne il suo atteggiamento riservato, sorseggiando la sua bevanda e restando attento a ciò che lo circondava. In quel luogo non avvertiva nessun pericolo immediato, ma voleva mantenere il controllo in vista dell'inevitabile curiosità dei maghi.

Presto gli Harpell e i loro amici cominciarono a riversarsi numerosi nella Lancia Sfuocata. I quattro compagni erano gli unici nuovi arrivati in città, quella sera. Tutti i commensali trascinarono i tavoli per avvicinarsi a loro, barattando racconti di viaggio e brindisi di amicizia con cene ottime e abbondanti e, più tardi, con un ascolto accorato e affascinato. Molti, con Harkle in testa, si interessarono a Drizzt e alle città oscure del suo popolo, e l'elfo non si fece tema di rispondere alle loro domande.

Poi arrivarono le curiosità sul viaggio che aveva portato i quattro amici

così lontano dalla loro terra. In realtà, fu Bruenor a dare il via, saltando sul tavolo e proclamando: «Mithril Hall, casa dei miei padri, tornerai ad essere mia!»

La preoccupazione di Drizzt aumentò. A giudicare dalle reazioni incuriosite della folla, il nome dell'antica patria di Bruenor era conosciuto da quelle parti, almeno come leggenda. Il *drow* non temeva alcuna azione malvagia da parte degli Harpell, ma semplicemente non voleva che le voci sullo scopo della loro avventura li seguissero o, addirittura, li precedessero nella successiva tappa del viaggio. Molte altre persone potevano essere interessate a scoprire l'ubicazione di un'antica fortezza di nani, un luogo che nei racconti veniva descritto come "le miniere dove scorrono fiumi d'argento."

Drizzt prese Harkle in disparte. «La notte si fa lunga. Ci sono camere disponibili nel villaggio?»

«Stupidaggini», sbuffò Harkle. «Voi siete miei ospiti e rimarrete qui. Le stanze sono già pronte.»

«E qual è il prezzo di tutto questo?»

Harkle respinse il borsello di Drizzt. «Il prezzo, qui al Palazzo dell'Edera, è raccontare un paio di buone storie e portare un po' di interesse nella nostra vita. Tu e i tuoi amici avete pagato per un anno e forse più!»

«Ti porgo i nostri ringraziamenti», rispose Drizzt. «Penso che per i miei compagni sia ora di riposare. Abbiamo fatto molta strada, e ne abbiamo davanti una ancora più lunga.»

«A proposito del viaggio che vi attende», disse Harkle, «ho preso accordi per farvi incontrare con DelRoy, il più anziano degli Harpell di Sellalunga. Lui potrebbe aiutarvi a stabilire il percorso da seguire molto più di quanto possa fare uno qualsiasi di noi.»

«Molto bene», disse Regis che si era sporto per ascoltare la conversazione.

«Ma questo incontro richiede il pagamento di un piccolo prezzo», disse Harkle a Drizzt. «DelRoy desidera parlare privatamente con te. Da molti anni si interessa ai *drow*, ma qui possiamo saperne ben poco.»

«D'accordo», rispose Drizzt. «Ma adesso è ora di andare a letto.»

«Vi mostrerò la strada.»

«A che ora dovremo incontrarci con DelRoy?» chiese Regis.

«Domattina.»

Regis rise, quindi si spostò dall'altra parte del tavolo. Bruenor sedeva immobile tenendo un boccale tra le mani, con lo sguardo fisso davanti a sé.

Regis gli diede una spintarella e il nano crollò a terra, picchiando pesantemente sul pavimento senza nemmeno un gemito di protesta. «Domani sera sarebbe meglio», fece notare l'*halfling* indicando la parte opposta del locale.

Wulfgar giaceva immobile sotto a un tavolo.

Harkle guardò Drizzt. «Domani sera», approvò. «Parlerò con DelRoy.»

I quattro amici trascorsero il giorno successivo recuperando le forze e godendosi le meraviglie infinite del Palazzo dell'Edera. Drizzt fu chiamato di buon'ora all'incontro con DelRoy, mentre gli altri venivano guidati da Harkle a visitare la grande casa. Videro una dozzina di botteghe di alchimisti, diverse stanze di meditazione e numerose camere chiuse studiate specificamente per l'evocazione di esseri di altri mondi. La statua di un certo Matherly Harpell fu particolarmente interessante, dal momento che non era una statua, bensì lo stesso mago. Un malaugurato miscuglio di pozioni l'aveva letteralmente pietrificato.

E poi c'era Bidderoo, il cane di famiglia, che una volta era stato cugino di secondo grado di Harkle... un'altro miscuglio sbagliato.

Harkle non aveva segreti per i suoi ospiti. Raccontò loro la storia del proprio clan, le conquiste e i fallimenti spesso disastrosi. Parlò loro delle terre che si stendevano intorno a Sella-lunga, dei barbari Uthgardth, dei Cavalli del Cielo che i compagni avevano già incontrato e di altre tribù che avrebbero potuto incontrare sul loro cammino.

Bruenor era contento che il loro riposo portasse con sé una buona misura di informazioni utili. La sua meta lo ossessionava ogni minuto di ogni giorno e, quando si trovava a dover trascorrere del tempo senza guadagnare nulla nella sua strada verso Mithril Hall sentiva le fitte del senso di colpa anche se la sosta era forzata dal bisogno di riposo. «Devi volerlo con tutto il cuore», si rimproverava spesso.

Ma Harkle gli aveva fornito delle informazioni molto importanti sulle terre lì intorno, un orientamento che indubbiamente sarebbe stato di grande aiuto alla sua missione nei giorni a venire. Così, quando si sedette per cenare ai tavoli della Lancia Sfuocata, era più che soddisfatto. Drizzt si riunì a loro nella taverna, ma gli altri tre non impiegarono molto tempo ad accorgersi che l'elfo non avrebbe risposto tanto facilmente alle loro domande sul suo colloquio con DelRoy.

«Pensa all'incontro che ci aspetta», fu la risposta del *drow* alle richieste di Bruenor. «DelRoy è molto vecchio e molto istruito. Potrebbe rivelarsi la nostra speranza più grande di trovare la strada per Mithril Hall.»

Ma non aveva bisogno di dirlo, perché Bruenor non aveva smesso un solo istante di pensare all'incontro con il vecchio mago.

Drizzt rimase seduto in silenzio per tutta la durata della cena, pensando alle immagini e alle storie della sua patria che aveva evocato per raccontarle a DelRoy e ricordandosi della bellezza unica di Menzoberranzan.

E degli animi malvagi che l'avevano corrotta.

Poco dopo, Harkle prese Drizzt, Bruenor e Wulfgar per portarli dall'anziano stregone: Regis l'aveva supplicato di poter evitare l'incontro per partecipare a un'altra festa nella taverna. Incontrarono DelRoy in una stanza piccola e in penombra, illuminata soltanto dalla luce fioca di una torcia. Là luce vacillante aumentava l'espressione misteriosa del viso dell'anziano mago. Decenni di esperienza e di avventure erano scolpiti nei lineamenti di quel viso color del cuoio, e immediatamente Bruenor e Wulfgar si trovarono d'accordo con ciò che Drizzt aveva detto di DelRoy. Ora il corpo lo stava tradendo, ma la luce che brillava nei suoi occhi chiari rivelava un'intensa vita interiore e lasciava ben pochi dubbi sull'acutezza della sua mente.

Bruenor dispiegò la mappa sul tavolo circolare che si trovava al centro della stanza, di fianco ai libri e alle pergamene che aveva portato DelRoy. Il vecchio mago studiò attentamente la cartina per diversi secondi, tracciando con le dita il percorso che aveva portato i compagni a Sellalunga. «Che cosa ricordi delle antiche caverne, nano?» chiese. «Qualcosa di particolare, la gente che abitava nelle vicinanze?»

Bruenor scosse la testa. «Nella mia mente scorrono le immagini delle stanze immense e dei posti dove la mia gente lavorava, il suono squillante del ferro che batte sull'incudine. La fuga del mio clan ha avuto inizio nelle montagne: questo è tutto ciò che so.»

«La terra settentrionale è una regione molto vasta», fece notare Harkle. «Ci sono molti luoghi che potrebbero ospitare una simile roccaforte.»

«Ecco perché Mithril Hall, a dispetto di tutta la sua ricchezza di cui si parla, non è mai stata trovata», disse DelRoy.

«Qui sta il nostro dilemma», disse Drizzt. «Non possiamo nemmeno decidere da che parte cominciare a cercare.»

«Ah, ma avete già cominciato», rispose DelRoy. «Avete fatto bene a scegliere di inoltrarvi nell'entroterra; la maggior parte delle leggende che parlano di Mithril Hall hanno origine nelle terre a est di qui, ancor più lontano dalla costa. Sembra probabile che la vostra meta si trovi tra Sellalunga e il grande deserto, anche se non saprei dirvi se a sud oppure a nord. Vi

siete comportati nel modo migliore.»

Drizzt annuì e interruppe la conversazione quando il vecchio mago si immerse nuovamente nel suo silenzioso esame della mappa di Bruenor, segnando i punti strategici e consultando più volte la pila di libri che aveva ammucchiato di fianco al tavolo. Bruenor si sollevò in punta di piedi di fianco a DelRoy, attendendo con ansia un qualsiasi segno o rivelazione che potesse arrivargli dal mago. I nani erano gente paziente, una qualità che permetteva al loro artigianato di superare in bellezza il lavoro di tutte le altre razze. Bruenor, non volendo metter fretta al mago, si mantenne più calmo che poteva.

Qualche tempo dopo, quando ritenne di aver raccolto ogni informazione pertinente, DelRoy tornò a rivolgersi agli amici. «Quale sarebbe la vostra prossima destinazione se qui non vi venisse dato alcun consiglio?» chiese a Bruenor.

Il nano tornò a guardare la mappa, con Drizzt che sbirciava da sopra la sua spalla, e tracciò una linea in direzione est con la punta del dito. Quando raggiunse un punto di cui lui e Drizzt avevano già discusso in precedenza lungo la strada, si voltò verso l'elfo per cercare la sua approvazione. Drizzt annuì. «La Fortezza di Adbar», dichiarò Bruenor battendo il dito sulla mappa.

«La roccaforte dei nani», disse DelRoy, non troppo sorpreso. «Una buona scelta. Re Harbromm e i suoi nani potrebbero esservi di grande aiuto. Sono stati là, nelle Montagne di Mithril, per innumerevoli secoli. Sicuramente Adbar era già vecchia nei giorni in cui i martelli di Mithril Hall ritmavano le canzoni dei nani.»

«Allora il tuo consiglio è di andare alla Fortezza di Adbar?» chiese Drizzt.

«È la vostra scelta, ma è una destinazione buona quanto quella che potrei offrirvi io», rispose DelRoy. «Però tenete conto che la strada è molto lunga... almeno cinque settimane, se tutto va bene. E sulla strada dell'est, passata Sundabar, ciò è improbabile. In ogni modo, potreste ancora riuscire ad arrivare là prima dei primi freddi dell'inverno, anche se dubito che riuscirete ad ottenere le informazioni che cercate da Harbromm e riprendere il vostro viaggio prima della prossima primavera.»

«Allora la decisione sembra chiara!» proclamò Bruenor. «Adbar!»

«C'è qualcos'altro che dovete sapere», disse DelRoy. «E questo è il vero consiglio che vi darò: non lasciate che il miraggio della meta vi accechi e vi distolga dalle opportunità che vi si presenteranno lungo la strada. Fino a

questo momento, il vostro cammino è stato lineare, prima dalla Valle del Vento Ghiacciato a Luskan, poi da Luskan a qui. Su entrambe le strade c'è ben poco, a parte qualche mostro, che possa costringere un cavaliere a cambiare percorso. Ma nel viaggio verso Adbar, oltrepasserete Luna d'Argento, città di saggezza e di grandi tradizioni, e Lady Alustriel, e la Biblioteca dei Saggi, la miglior biblioteca che esista in tutte le terre del nord. C'è molta gente, in quella splendida città, che può aiutare la vostra ricerca più di quanto possa fare io o persino Re Harbromm.»

E dopo Luna d'Argento troverete Sundabar, anch'essa un'antica roccaforte del popolo dei nani, dove regna Helm, amico riconosciuto dei nani. I suoi legami con la tua razza sono molto profondi, Bruenor, risalgono a diverse generazioni. Probabilmente è legato anche al tuo stesso popolo.

«Possibilità!» eruppe Harkle.

«Seguiremo il tuo saggio consiglio, DelRoy», disse Drizzt.

«Certo», assentì il nano di buonumore. «Quando lasciammo la valle, non avevo alcuna idea di come proseguire una volta oltrepassata Luskan. Le mia speranza era quella di procedere per tentativi e mi aspettavo che più della metà di essi non sarebbe stata di alcun valore. L'*halfling* è stato saggio a condurci qui, perché abbiamo trovato una pista di indizi! E indizi che portano ad altri indizi ancora!» Guardò il gruppo di persone eccitate che gli stava intorno, Drizzt, Harkle e DelRoy, poi si accorse che Wulfgar era ancora seduto in silenzio, le braccia muscolose incrociate sul petto. Li osservava senza mostrare alcuna emozione apparente. «E tu che ne pensi, ragazzo?» gli chiese Bruenor. «C'è qualcosa che vorresti dirci?»

Wulfgar si sporse in avanti, posando i gomiti sul tavolo. «Non è la mia missione, né la mia terra», spiegò. «Ti seguo, e mi fido di ogni strada che prenderai.»

«E sono felice di vedere la tua allegria e la tua eccitazione», aggiunse pacatamente.

Bruenor, soddisfatto della spiegazione, tornò a voltarsi verso Harkle e DelRoy per avere qualche informazione più specifica sulla strada che li attendeva. Ma Drizzt, non convinto della sincerità dell'ultima asserzione di Wulfgar, lasciò che il suo sguardo indugiasse sul giovane barbaro, notando l'espressione nei suoi occhi mentre osservava Bruenor.

Era dolore quel che vedeva? I compagni trascorsero altri due giorni di riposo al Palazzo dell'Edera, nonostante Drizzt fosse costantemente importunato da membri curiosi della famiglia degli Harpell che volevano saperne di più sulla sua razza, vista così di rado da quelle parti. Comprendendo

le loro buone intenzioni, l'elfo accolse le domande educatamente e cercò di rispondere nel modo più esauriente possibile.

Così, quando la mattina del quinto giorno Harkle li raggiunse per scortarli fuori dal palazzo, i compagni erano rinfrancati e pronti a proseguire il loro viaggio. Harkle promise che si sarebbe preoccupato personalmente di far tornare i cavalli ai loro legittimi proprietari, dicendo che era il meno che potesse fare per i forestieri che avevano sollevato tanto interesse nel villaggio.

Ma, in verità, erano stati i quattro amici a trarre i maggiori vantaggi dal soggiorno nel Palazzo dell'Edera. DelRoy e Harkle avevano dato loro informazioni preziose e, cosa forse ancor più importante, avevano rinverdito la loro speranza nel buon esito della missione. L'ultima mattina, prima dell'alba, Bruenor era su di giri. Ora che aveva un posto dove andare, l'adrenalina gli scorreva nelle vene al solo pensiero di rimettersi in cammino.

Lasciarono il palazzo lanciando molte occhiate dispiaciute alle loro spalle: persino Wulfgar, che era giunto a Sellalunga tanto risoluto nella sua antipatia nei confronti dei maghi in generale, si scoprì malinconico nel dare l'addio a quel luogo spensierato.

Attraversarono il sovrapponte, augurando ogni bene a Chardin, ma il vecchio mago era troppo perso nelle sue meditazioni per potersene accorgere. Ben presto scoprirono che l'edificio di fianco alla stalla in miniatura era una fattoria sperimentale. «Cambierà la faccia della terra!» assicurò loro Harkle mentre li guidava verso l'edificio per permettergli di guardarlo più da vicino. Non appena udì, prima ancora di entrare, l'acutissimo belare e il frinire simile a quello dei grilli, Drizzt comprese il significato delle parole di Harkle. Come la stalla, la fattoria era costituita di un unico locale, anche se una parte di esso era priva di tetto. In realtà, era un vero e proprio campo agricolo racchiuso da quattro mura. Pecore e mucche piccole come gatti gironzolavano per il locale, mentre galline grandi come topolini di campagna becchettavano il terreno intorno alle minuscole zampe degli animali.

«Naturalmente, questa è la prima stagione e non abbiamo ancora potuto vedere i risultati», spiegò Harkle, «ma ci aspettiamo un buon raccolto, considerando l'ammontare esiguo delle risorse impiegate.»

«Ah, l'efficienza», rise Regis. «Meno cibo, meno spazio e, quando vuoi mangiarle, puoi farle tornare a dimensioni normali!»

«Precisamente!» disse Harkle.

Quindi si recarono alla stalla, dove Harkle prese per loro quattro buonis-

sime cavalcature, due cavalli e due pony. Si trattava di un dono, spiegò Harkle, che doveva essere restituito quando ai compagni avrebbe fatto più comodo. «È il meno che possiamo fare per aiutare una missione così nobile», disse Harkle con un profondo inchino per impedire ogni protesta da parte di Drizzt e Bruenor.

La strada proseguiva serpeggiando dall'altra parte della collina. Harkle si grattò il mento per un istante, con un'espressione perplessa disegnata sul viso. «Il sesto ingresso», si disse, «ma sulla destra o sulla sinistra?»

Un uomo che stava lavorando su una scala (un'altra divertente particolarità: vedere una scala che si innalzava sulle punte acute della cancellata e si posava a mezz'aria contro la sommità del muro invisibile) venne loro in aiuto. «Ti sei dimenticato ancora?» ridacchiò rivolto a Harkle. Indicò un lato della cancellata. «Il sesto ingresso alla vostra sinistra!»

Harkle si strinse nelle spalle imbarazzato e riprese a camminare.

I quattro amici osservarono incuriositi l'uomo al lavoro mentre oltrepassavano la collina con le cavalcature ancora posate tra le braccia. L'uomo aveva un secchio e qualche strofinaccio e stava togliendo diverse macchie rossastre dal muro invisibile.

«Uccelli che volano troppo basso», spiegò Harkle in tono di scusa. «Ma non temete, Regweld sta lavorando al problema.»

«Ora siamo giunti alla fine del nostro incontro, anche se passeranno molti anni prima che voi possiate dimenticarvi del Palazzo dell'Edera! La strada vi porta dritti al villaggio di Sella-lunga. Là potrete rifornirvi di tutto ciò che vi serve... ogni cosa è già stata sistemata.»

«I miei più sinceri ringraziamenti a te e alla tua gente», disse Bruenor inchinandosi profondamente. «Sicuramente Sellalunga è stata un faro lungo una strada nebbiosa!» Gli altri si affrettarono a dichiararsi d'accordo.

«Buona fortuna, allora, Compagni di Mithril Hall», sospirò Harkle. «Gli Harpell si aspettano un piccolo pegno quando infine troverete Mithril Hall e rimetterete in funzione le antiche forgie!»

«Il tesoro di un re!» gli assicurò Bruenor prima che i quattro se ne andassero.

* * *

Prima di mezzogiorno erano sulla strada oltre i confini di Sellalunga. Le loro cavalcature trottavano agevolmente portando gli zaini riempiti di fresco.

«Be', cosa preferisci, elfo», chiese Bruenor più tardi, quel giorno. «I colpi della lancia di un soldato pazzo o le domande di un mago ficcanaso?»

Drizzt ridacchiò sulla difensiva, mentre ponderava la domanda. Sellalunga era così differente da qualsiasi luogo avesse mai visto in precedenza... eppure così uguale. In entrambi i casi, il colore della sua pelle lo rendeva una stranezza, isolandolo dal resto del gruppo. Non era tanto l'ostilità con cui veniva accolto solitamente ad infastidirlo, ma l'imbarazzante costanza con cui gli veniva ricordato che sarebbe stato sempre così.

Soltanto Wulfgar, che cavalcava al suo fianco, riuscì a cogliere il borbottio sommesso della sua risposta.

«La strada», disse il *drow* sottovoce.

9
Non c'è onore

«Perché ti avvicini alla città prima dell'alba?» chiese il Guardiano Notturno della Porta Nord all'emissario della carovana di mercanti che era comparsa poco prima all'esterno delle mura di Luskan. Jierdan, dalla sua postazione di fianco al Guardiano, osservava con interesse. Era sicuro che quel gruppo provenisse dalle Ten-Towns.

«Non cercheremmo di imporci alle regole della città se il nostro motivo non fosse più che urgente», rispose il portavoce. «Non ci riposiamo da due giorni.»

Un altro uomo emerse dall'assembramento di carri, con un corpo esanime gettato di traverso sulle spalle.

«Ucciso lungo la strada», spiegò il portavoce indicando il macabro fardello del compagno. «E un'altro membro del gruppo rapito. Catti-brie, figlia di Bruenor Battlehammer in persona!»

«Una ragazza-nana?» sbottò Jierdan. Sospettava diversamente, ma temeva che la sua eccitazione potesse tradirlo.

«Nah, non una nana. Una donna», si lamentò il portavoce. «La più bella donna di tutta la valle, forse di tutto il nord. Il nano l'ha presa che era un'orfana e l'ha cresciuta come fosse sua.»

«Orchi?» chiese il Guardiano, più preoccupato per i potenziali pericoli della strada che per il destino di una sola donna.

«Questo non è opera degli orchi», replicò il portavoce. «È stata un'azione furtiva e astuta a portarci via Catti-brie e a uccidere quest'uomo. Non abbiamo scoperto il fattaccio fino alla mattina successiva.»

Jierdan non aveva bisogno di sapere altro, nemmeno di una descrizione più dettagliata di Catti-brie, per mettere insieme i pezzi. Il legame della ragazza con Bruenor Battlehammer spiegava l'interesse di Entreri. Jierdan guardò l'orizzonte a est e i primi raggi dell'alba imminente, ansioso di terminare il suo turno di guardia in modo da poter correre da Dendybar per riferirgli ciò che aveva scoperto. La notizia avrebbe alleviato la collera dello stregone perché lui aveva perso le tracce dell'elfo nella zona dei *docks.*

* * *

«Non li ha ancora trovati?» sibilò Dendybar a Sydney.

«Non ha trovato nulla se non una pista ormai fredda», rispose la giovane maga. «Se si trovano ancora nei *docks*, allora sono ben nascosti.»

Dendybar fece una pausa per meditare su ciò che la sua apprendista gli aveva riferito. C'era qualcosa di sbagliato, nel quadro. Quattro personaggi così singolari non potevano essere semplicemente svaniti. «Hai scoperto qualcosa dell'assassino, allora, o della sua compagna?»

«I vagabondi dei vicoli lo temono. Persino i ruffiani si tengono a rispettosa distanza.»

«E così il nostro amico è ben conosciuto tra gli abitanti dei bassifondi», considerò Dendybar.

«Un killer a pagamento, oserei dire», rifletté Sydney. «Probabilmente viene dal sud... da Waterdeep, forse, anche se avremmo scoperto di più su di lui se fosse così. Magari viene dalle regioni ancora più a sud, le terre che si trovano oltre la portata delle nostre visioni.»

«Interessante», rispose Dendybar, cercando di formulare una teoria che soddisfacesse tutte le variabili. «E la ragazza?»

Sydney si strinse nelle spalle. «Non credo che lo stia seguendo di sua volontà, anche se non ha fatto alcun tentativo di liberarsi di lui. E quando l'hai visto nella visione inviata da Morkai, cavalcava solo.»

«L'ha presa», fu l'inaspettata risposta che arrivò dalla porta. Jierdan entrò nella stanza.

«Cosa? Come osi entrare senza farti annunciare?» ringhiò Dendybar.

«Ho delle notizie... non potevo aspettare», rispose baldanzosamente Jierdan.

«Hanno lasciato la città?» lo provocò Sydney, dando voce ai suoi sospetti per attizzare la rabbia che già leggeva sul volto pallido dello stregone.

Sydney conosceva benissimo i pericoli e le difficoltà della zona dei *docks.* Quasi quasi provava compassione per Jierdan, che era incorso nella collera dello spietato Dendybar a causa di una situazione che non era in grado di controllare. Ma Jierdan era pur sempre l'avversario con il quale doveva competere per conquistarsi il favore dello stregone; Sydney non avrebbe mai permesso che la comprensione prendesse il posto delle sue ambizioni.

«No», sbottò Jierdan, guardandola negli occhi. «Ciò che ho scoperto non riguarda il gruppo del *drow.*»

Tornò a volgere lo sguardo in direzione di Dendybar. «Oggi è giunta a Luskan una carovana... in cerca della donna.»

«Chi è?» chiese Dendybar, improvvisamente interessato, dimenticandosi subito della rabbia per l'intrusione non autorizzata del soldato.

«La figlia adottiva di Bruenor Battlehammer», rispose Jierdan. «Cat...»

«Catti-brie! Ma certo!» sibilò Dendybar, perfettamente al corrente di chi fossero i cittadini più in vista delle Ten-Towns. «Avrei dovuto immaginarlo!» Si voltò verso Sydney. «Il mio rispetto per il nostro cavaliere misterioso aumenta di giorno in giorno. Trovalo e portalo da me!»

Sydney annuì, anche se temeva che soddisfare la richiesta di Dendybar potesse rivelarsi ben più difficile di quanto lo stregone immaginava. Trovare Artemis Entreri, con ogni probabilità, era un compito che andava ben oltre le sue capacità di maga.

* * *

Passò tutta la notte, fino alle prime ore della mattina seguente, cercando nei vicoli e nei luoghi d'incontro della zona dei *docks.* Ma, pur usando i suoi contatti al porto e tutti i trucchi magici a sua disposizione, non trovò traccia di Entreri e di Catti-brie, né riuscì a trovare nessuno che possedesse o che volesse fornirle qualsiasi informazione che avrebbe potuto aiutarla nella sua ricerca.

Stanca e frustrata, il giorno seguente Sydney fece ritorno alla Torre delle Arcane Schiere, oltrepassando il corridoio che conduceva alla stanza di Dendybar nonostante lui le avesse ordinato di fargli rapporto non appena fosse tornata. Non era dell'umore giusto per ascoltare le prediche dello stregone sul suo fallimento.

Entrò nella sua stanzetta, situata appena fuori dal tronco principale della Torre delle Arcane Schiere, sotto le stanze del Maestro della Guglia Nord. Sprangò le porte e, per mezzo di un incantesimo, le sigillò ulteriormente

contro qualsiasi intrusione indesiderata.

Ma si era appena lasciata cadere nel letto quando la superficie dello specchio per le comunicazioni a distanza cominciò a brillare e a vorticare. «Che tu sia dannato, Dendybar», ringhiò, dando per scontato che il disturbo fosse opera del suo padrone. Trascinando le stanche membra verso lo specchio, vi immerse lo sguardo, accordando la sua mente al ritmo del vortice per rendere più chiara l'immagine. Con suo sollievo, non fu Dendybar che si ritrovò di fronte, bensì un mago di una città lontana, un corteggiatore che la spietata Sydney teneva appeso a un filo di speranza in modo da poterlo manipolare a suo piacimento quando gli serviva.

«I miei saluti, bella Sydney», disse il mago. «Prego di non aver disturbato il tuo sonno, ma ho notizie eccitanti!»

Normalmente, Sydney avrebbe ascoltato con tatto il mago, avrebbe finto di provare interesse per la sua storia e infine si sarebbe scusata educatamente per porre fine all'incontro. Ma in quel momento, con le pressanti richieste di Dendybar che le pesavano sulle spalle, non aveva nessuna voglia di starlo ad ascoltare. «Non è il momento!» sbottò.

Il mago, preso com'era dalle notizie che voleva riferirle, parve non notare nemmeno il tono definitivo della sua voce. «Nella nostra città è accaduta la cosa più meravigliosa che potesse accadere», continuò.

«Harkle!» gridò Sydney per fermare il suo balbettio concitato.

Il mago si interruppe, umiliato e deluso. «Ma... Sydney...» provò.

«Un'altra volta», ribadì lei.

«Ma quanto spesso capita, in questi giorni, di vedere e di parlare davvero con un *drow*?» insistette Harkle.

«Non posso...» Sydney si interruppe improvvisamente, afferrando il significato delle ultime parole di Harkle. «Un elfo nero?» balbettò.

«Sì», dichiarò orgogliosamente Harkle, emozionato che le sue notizie apparentemente fossero riuscite a impressionare la sua amata Sydney. «Il suo nome è Drizzt Do'Urden. Ha lasciato Sellalunga soltanto due giorni fa. Avrei voluto dirtelo prima, ma il Palazzo dell'Edera è ancora in agitazione per tutta la faccenda!»

«Dimmi di più, caro Harkle», cinguettò Sydney con fare seducente. «Raccontami ogni cosa.»

* * *

«Ho bisogno di informazioni.»

Whisper si fermò come paralizzata al suono inaspettato della voce, indovinando immediatamente l'identità di chi aveva parlato. Sapeva che lui era in città e sapeva anche che quello era l'unico uomo in grado di scivolare attraverso le sue linee di difesa e introdursi nelle sue stanze segrete.

«Informazioni», ripeté Entreri, uscendo dall'ombra di un paravento.

Whisper si fece scivolare in tasca il barattolo di unguento curativo e studiò attentamente l'uomo. Le voci dicevano che fosse il più spietato e mortale dei killer e Whisper, fin troppo abituata a trattare con gli assassini, capì subito che era la verità. Sentiva chiaramente la forza di Entreri, l'estrema coordinazione dei suoi movimenti. «Gli uomini non vengono nella mia stanza se non sono stati invitati», lo avvertì coraggiosamente.

Entreri si spostò in una posizione che gli permettesse di studiare meglio la donna. Anche lui aveva sentito parlare di Whisper e di come riusciva a sopravvivere nella vita durissima della strada. Una donna bella e, nel contempo, mortalmente pericolosa.

Ma, a quanto sembrava, recentemente Whisper aveva perso una battaglia. Il naso spezzato le pendeva slogato contro la guancia.

Whisper comprese il suo sguardo. Raddrizzò le spalle e, con un gesto orgoglioso, gettò la testa all'indietro. «Uno sfortunato incidente», sibilò.

«Non mi riguarda», ribatté Entreri. «Sono venuto per avere delle informazioni.»

Whisper si voltò per continuare la sua routine, cercando di apparire per nulla turbata. «Il mio prezzo è alto», disse freddamente.

Tornò a voltarsi verso Entreri, e l'espressione intensa ma spaventosamente calma del viso dell'assassino le fece capire che la sua vita sarebbe stata l'unica ricompensa per la sua cooperazione.

«Sto cercando quattro amici», disse Entreri. «Un nano, un *drow*, un giovane uomo e un *halfling*.»

Whisper non era abituata a fronteggiare simili situazioni. In quel momento non c'era nessuna balestra puntata a darle appoggio, nessuna guardia del corpo che aspettava il suo segnale dietro a una porta segreta nelle vicinanze. Cercò di mantenere la calma, ma Entreri conosceva la profondità della sua paura. Whisper ridacchiò e si indicò il naso rotto. «Ho incontrato il tuo nano e il tuo *drow*, Artemis Entreri.»

Mentre parlava, sottolineò con enfasi il nome dell'assassino nella speranza che, facendogli capire di averlo riconosciuto, potesse riuscire a rimetterlo sulla difensiva.

«Dove sono?» chiese Entreri, ancora perfettamente in controllo di se

stesso. «E cosa ti hanno chiesto?» Whisper si strinse nelle spalle. «Se sono rimasti a Luskan, non so dove siano. È più probabile che se ne siano andati: il nano aveva una mappa delle terre del nord.»

Entreri considerò le parole della donna. «La tua reputazione dice ben altre cose di te», osservò sarcastico. «Accetti una simile ferita e lasci che ti sfuggano dalle mani?»

Gli occhi di Whisper si socchiusero per l'ira. «Scelgo con attenzione i miei avversari», disse a denti stretti. «Quei quattro sono troppo pericolosi per intraprendere frivole azioni di vendetta. Che vadano dove vogliono! Non intendo avere più niente a che fare con loro.»

La calma esteriore di Entreri ebbe un lieve cedimento. Era già stato al Coltellaccio e aveva già sentito parlare delle imprese di Wulfgar. E ora questo. Una donna come Whisper non si impauriva facilmente.

Forse avrebbe dovuto rivalutare la forza dei suoi avversari.

«Il nano è senza paura», disse Whisper, avvertendo il disappunto dell'assassino e provando piacere nell'aumentare il suo sconforto. «E stai attento al *drow*, Artemis Entreri», disse tagliente, cercando con il tono cupo della sua voce di incutere in lui lo stesso rispetto che lei provava per i quattro compagni. «Cammina in ombre che noi non possiamo vedere e colpisce dalla tenebra. Evoca un demone che compare sotto forma di un enorme felino e...»

Entreri si voltò e se ne andò. Non aveva intenzione di permettere a Whisper di guadagnare altro vantaggio nei suoi confronti.

Compiaciuta della sua vittoria, Whisper non riuscì a resistere alla tentazione di scoccargli un'ultima frecciata. «Gli uomini non vengono nella mia stanza se non sono stati invitati», disse ancora una volta. Entreri passò in una stanza adiacente. Whisper sentì la porta che dava sul vicolo che si chiudeva.

«Scelgo con attenzione i miei avversari», sussurrò alla stanza vuota, riguadagnando un po' d'orgoglio con la minaccia.

Si voltò verso una piccola toletta ed estrasse di nuovo il barattolo di unguento, sentendosi orgogliosa di se stessa. Si esaminò la ferita nello specchio della toletta. Non era poi così brutta. Il balsamo l'avrebbe cancellata, così come aveva cancellato le molte cicatrici che i rischi della sua professione le avevano causato in passato.

Quando vide l'ombra scivolare oltre il suo riflesso nello specchio e sentì l'aria muoversi alle sue spalle, si rese conto della propria stupidità.

Il suo lavoro non permetteva errori, e non offriva mai una seconda pos-

sibilità. Per la prima e l'ultima volta nella sua vita, Whisper aveva lasciato che l'orgoglio prendesse il sopravvento sulla prudenza.

Quando il pugnale ingioiellato si conficcò profondamente nella sua schiena, un ultimo gemito le sfuggì dalle labbra.

«Anch'io scelgo con cura i miei avversari», le sussurrò all'orecchio Entreri.

* * *

La mattina successiva colse Entreri all'esterno di un edificio in cui non voleva entrare: la Torre delle Arcane Schiere. Ma sapeva di non avere altra scelta. Convinto che i compagni avessero lasciato Luskan ormai da molto tempo, l'assassino aveva bisogno dell'aiuto della magia per riguadagnare il terreno perduto. Gli ci erano voluti quasi due anni per fiutare la presenza dell'*halfling* nelle Ten-Towns, e la sua pazienza si stava esaurendo.

Con Catti-brie, riluttante ma obbediente, al suo fianco, Entreri si avvicinò all'edificio e fu prontamente scortato nella sala delle udienze di Dendybar. Lo stregone e Sydney lo stavano aspettando.

«Hanno lasciato la città», disse bruscamente Entreri, prima ancora che avessero il tempo di scambiarsi i saluti.

Dendybar sorrise per dimostrare a Entreri che, questa volta, era lui ad avere il coltello dalla parte del manico. «Almeno una settimana fa», rispose in tono calmo.

«E tu sai dove si trovano», constatò Entreri.

Dendybar annuì, con il sorriso che ancora gli arricciava le guance incavate.

All'assassino non piaceva quel gioco. Per un lungo istante studiò la sua controparte, in cerca di qualche traccia delle intenzioni dello stregone. Dendybar fece lo stesso. Era ancora molto interessato a stringere un patto di alleanza con il formidabile assassino... ma soltanto a condizioni favorevoli, questa volta.

«Il prezzo per l'informazione?» chiese Entreri.

«Non conosco nemmeno il tuo nome», fu la risposta di Dendybar.

Abbastanza onesto, pensò l'assassino. Si inchinò profondamente. «Artemis Entreri», disse. Si sentiva abbastanza sicuro di sé da dire la verità.

«E per quale motivo stai cercando i quattro compari, portandoti dietro la figlia del nano?» insistette Dendybar, giocando la sua carta nascosta per dare al presuntuoso assassino qualcosa di cui preoccuparsi.

«Questo è affar mio», scattò Entreri. L'improvviso restringersi dei suoi occhi fu l'unico segno visibile di turbamento all'improvvisa rivelazione dello stregone.

«Riguarda anche me, se dobbiamo essere alleati in questa faccenda!» gridò Dendybar, sollevandosi in tutta la sua altezza e in tutta la sua malvagità per intimidire Entreri.

Ma l'assassino badò ben poco alle stravaganze dello stregone, occupato com'era a riflettere sui possibili vantaggi di una tale alleanza. «Non voglio sapere nulla dei motivi che ti spingono a cercarli», rispose infine. «Dimmi soltanto quale dei quattro ti interessa.»

Ora fu il turno di Dendybar di fermarsi a pensare. Voleva avere Entreri dalla sua parte, se non altro perché aveva paura di averlo *contro.* E il fatto di non dover rivelare nulla sull'oggetto che stava cercando a quell'uomo così pericoloso gli piaceva non poco. «Il *drow* ha qualcosa di mio, oppure sa dove io posso trovarlo», disse. «Lo voglio indietro.»

«E l'*halfling* è mio», richiese Entreri. «Dove si trovano?»

Dendybar indicò Sydney con un cenno del capo.

«Sono passati da Sellalunga», disse la ragazza. «E sono diretti a Luna d'Argento, a più di due settimane di strada verso oriente.»

Catti-brie non aveva mai sentito nominare quelle città, ma era felice che i suoi amici avessero un buon vantaggio. Aveva bisogno di tempo per preparare un piano, anche se si chiedeva quanto potesse essere efficace, circondata com'era da aguzzini tanto potenti e pericolosi.

«E che cosa proponi?» chiese Entreri.

«Un'alleanza», rispose Dendybar.

«Ma io ho già l'informazione di cui avevo bisogno», rise Entreri. «Che cosa ci guadagno se stringo un patto con te?»

«I miei poteri possono portarti da loro e aiutarti a sconfiggerli. Non sono certo un gruppo inerme. Considerala un'alleanza per il nostro reciproco beneficio.»

«Tu e io sulla strada? Tu mi sembri più adatto a un libro e a una scrivania, stregone.»

Dendybar fissò l'assassino arrogante dritto negli occhi. «Ti assicuro che posso andare ovunque voglio in un modo molto più rapido ed efficace di quanto tu possa immaginare», ringhiò. Ma lasciò sbollire subito la sua rabbia. Era molto più interessato a concludere l'accordo. «In ogni caso, io resterò qui. Sydney verrà con te al mio posto, e Jierdan, il soldato, le farà da scorta.»

A Entreri non piaceva l'idea di viaggiare insieme a Jierdan, ma decise di non insistere. Poteva essere interessante e proficuo condividere la sua caccia con la Torre delle Arcane Schiere, quindi accettò le condizioni dello stregone.

«E lei?» chiese Sydney, indicando Catti-brie.

«Lei viene con me», si affrettò a rispondere Entreri.

«Naturalmente», disse Dendybar. «Non c'è motivo di sprecare un ostaggio così importante.»

«Siamo tre contro cinque», ragionò Sydney. «Se le cose non saranno così facili come voi due sembrate aspettarvi, la ragazza potrebbe rivelarsi la nostra rovina.»

«Lei viene con me!» intimò Entreri.

Dendybar aveva già pensato alla soluzione. Rivolse a Sydney un sorrisetto astuto. «Prendi Bok», ridacchiò.

Il volto di Sydney si rabbuiò, come se il suggerimento di Dendybar le avesse improvvisamente tolto ogni desiderio di iniziare la caccia.

Entreri non era sicuro se questo nuovo sviluppo gli sarebbe piaciuto oppure no.

Avvertendo l'incertezza dell'assassino, Dendybar fece un cenno a Sydney e la ragazza si avvicinò a un ripostiglio celato da una tenda in un angolo della stanza. «Bok», chiamò sottovoce quando si trovò di fronte alla tenda, la voce incrinata da un tremito appena percettibile.

L'essere uscì da dietro i tendaggi e si portò rigidamente di fianco alla ragazza. Era alto quasi due metri e mezzo e aveva le spalle larghe almeno novanta centimetri. Dall'aspetto sembrava un uomo enorme: infatti, lo stregone aveva usato pezzi di corpi umani per assemblare diverse parti del mostro. Bok era più grosso e più largo di qualsiasi uomo vivente, quasi delle dimensioni di un gigante, e, con l'aiuto della magia, era stato fornito di forze grandemente superiori a quelle consentite dalla natura.

«È un golem», spiegò Dendybar orgoglioso. «Una mia creazione. Bok potrebbe ucciderci tutti in questo preciso istante. Persino la tua lama potrebbe fare ben poco contro di lui, Artemis Entreri.»

L'assassino non ne era così convinto, ma ugualmente non riuscì a nascondere del tutto il suo timore. Dendybar aveva chiaramente voltato i termini del loro accordo a proprio favore, ma Entreri sapeva che, se fosse uscito dall'affare ora, avrebbe attirato lo stregone e le sue orde contro di sé e si sarebbe trovato a dover competere con loro nella caccia al gruppo guidato dal nano. Inoltre, avrebbe impiegato settimane, forse addirittura mesi,

per prendere i quattro amici usando i mezzi consueti, e non dubitava che Dendybar potesse arrivare a loro molto più alla svelta.

Nella mente di Catti-brie si agitavano le stesse preoccupazioni. Non aveva alcun desiderio di viaggiare con quel mostro orribile, ma si chiese quale carneficina si sarebbe trovata di fronte quando finalmente sarebbe riuscita a raggiungere Bruenor e gli altri se Entreri avesse *deciso* di rifiutare l'alleanza.

«Non temere», disse Dendybar all'assassino. «Bok è innocuo, incapace di ragionare in modo indipendente. Perché, vedi, Bok è privo di cervello. Risponde soltanto ai miei ordini e a quelli di Sydney, e sarebbe pronto a gettarsi nel fuoco e morire se solo noi gli chiedessimo di farlo!»

«Ho una faccenda da sbrigare in città», disse Entreri, non dubitando per un solo istante delle parole di Dendybar e non avendo alcun desiderio di sapere altro del golem. «Quando partiremo?»

«La notte sarà il momento migliore», rifletté Dendybar. «Fatti trovare sul prato davanti alla Torre dopo il tramonto. Ci incontreremo là e poi voi andrete per la vostra strada.»

* * *

Rimasto solo nella sua stanza, fatta eccezione per Bok, Dendybar sfregò le spalle muscolose del golem con affetto profondo. Bok era il suo asso nella manica, la sua protezione contro la resistenza dei quattro compari e contro la slealtà di Artemis Entreri. Eppure, Dendybar era restio a separarsi dal mostro, perché il golem giocava un ruolo altrettanto importante nel proteggerlo dai suoi aspiranti successori nella Torre delle Arcane Schiere. Dendybar, in modo sottile ma efficace, aveva fatto pervenire agli altri stregoni l'avvertimento che chiunque di loro avesse fatto qualcosa contro di lui avrebbe dovuto vedersela con Bok, anche se Dendybar fosse morto.

Ma la strada che aveva davanti a sé era ancora lunga, e il Maestro della Guglia Nord non poteva abbandonare le proprie responsabilità e al tempo stesso pretendere di mantenere la posizione che occupava all'interno della Torre, con l'Arcimago che cercava un qualsiasi pretesto per liberarsi di lui. L'Arcimago capiva perfettamente il pericolo che le dichiarate ambizioni di Dendybar alla torre centrale rappresentavano per la sua carica.

«Nulla può fermarti, cucciolo mio», disse Dendybar al mostro. In verità, stava soltanto riaffermando le sue stesse paure per aver deciso di mandare al suo posto la giovane e inesperta Sydney. Non dubitava della lealtà della

maga, né di quella di Jierdan, ma Entreri e gli eroi della Valle del Vento Ghiacciato non potevano essere presi alla leggera.

«Ti ho dato il potere di cacciare», spiegò Dendybar, mentre gettava sul pavimento il *rotolo* di pergamena ormai inutile. «Ora il *drow* è il tuo bersaglio. Ora puoi avvertire la sua presenza da qualsiasi distanza. Trovalo! Non tornare da me senza Drizzt Do'Urden!»

Dalle labbra bluastre di Bok uscì un ruggito gutturale, l'unico suono che quello strumento privo di volontà era in grado di emettere.

* * *

Quando giunsero alla Torre delle Arcane Schiere, Entreri e Catti-brie trovarono il gruppo dello stregone già pronto a partire.

Jierdan era in disparte. Apparentemente, non era affatto entusiasta di prendere parte all'avventura, ma non aveva alcuna possibilità di scelta. Il soldato aveva paura del golem e non si fidava minimamente di Entreri, ma temeva Dendybar più di ogni altra cosa al mondo. L'ansia per i potenziali pericoli che avrebbe incontrato sulla strada non era nulla in confronto al timore per i pericoli certi a cui, se si fosse rifiutato di partire, sarebbe andato incontro per mano dello stregone.

Sydney si distaccò da Bok e da Dendybar e attraversò la strada per andare incontro ai suoi compagni di viaggio. «Salve», li salutò, ora più interessata a riappacificarsi che a competere con il suo formidabile partner. «Dendybar sta approntando le nostre cavalcature. Il viaggio verso Luna d'Argento sarà davvero rapido!»

Entreri e Catti-brie guardarono lo stregone. Bok era in piedi di fianco a lui, tenendo bene in vista una pergamena srotolata mentre Dendybar versava un liquido fumante da una coppa su una piuma bianca, recitando le rune dell'incantesimo.

Ai piedi dello stregone si formò una nebbia che vorticò e si inspessì fino a prendere una forma definita. Dendybar la abbandonò alle sue trasformazioni e si spostò per ripetere il rituale poco lontano. Quando apparve il primo cavallo magico, lo stregone stava creando il quarto e ultimo destriero.

Entreri inarcò le sopracciglia. «Quattro?» chiese a *Sydney*. «Ora siamo in cinque.»

«Bok non è in grado di cavalcare», rispose lei divertita. «Andrà di corsa.»

Si voltò e tornò da Dendybar, lasciando Entreri a rimuginare sulla cosa.

«Naturalmente», borbottò Entreri a se stesso, meno entusiasta che mai della presenza di quell'essere soprannaturale.

Ma Catti-brie aveva cominciato a vedere le cose in modo leggermente differente. Era chiaro che Dendybar avesse mandato Bok con loro più per avere un vantaggio su Entreri che per assicurarsi la vittoria sui suoi amici. E anche Entreri doveva averlo capito.

Senza nemmeno rendersene conto, lo stregone aveva generato proprio quell'atmosfera di nervosismo in cui sperava Catti-brie. Una situazione tesa di cui lei, magari, avrebbe potuto trovare il modo di approfittare.

10
I vincoli della fama

Il sole del mattino splendeva lucente. Era il primo giorno che i compagni trascorrevano fuori da Sellalunga. Freschi e riposati per la visita agli Harpell, i quattro amici cavalcavano a ritmo sostenuto, ma riuscivano ugualmente a godersi il bel tempo e la strada che si snodava limpida dinanzi a loro. Il terreno era piatto e uniforme: nelle vicinanze non si vedevano né alberi né colline.

«Siamo a tre giorni da Nesme, forse quattro», disse Regis.

«Direi tre, se il tempo tiene», aggiunse Wulfgar.

Drizzt si mosse sotto il mantello. Per quanto la mattinata potesse sembrare piacevole agli altri tre, il *drow* non dimenticava che si trovavano ancora nelle terre selvagge. E tre giorni avrebbero potuto rivelarsi un periodo di tempo davvero lungo.

«Cosa sai di questo posto, Nesme?» chiese Bruenor a Regis.

«Niente di più di quello che ci ha detto Harkle», rispose l'*halfling*. «Una città abbastanza grande, abitata da mercanti. Ma una città molto cauta e circospetta. Non ci sono mai stato, ma le storie della gente coraggiosa che vive al limitare delle Paludi Eterne arrivano fino alle lontane terre del nord.»

«Le Paludi Eterne mi affascinano», disse Wulfgar. «Harkle non mi ha detto nulla... si limitava a scuotere la testa e a rabbrividire ogni volta che gli chiedevo qualcosa di quel posto.»

«Indubbiamente, il luogo ha una nomea che supera la verità», disse ridendo Bruenor, per nulla impressionato dalla fama delle Paludi Eterne. «Può essere peggio della valle?»

Regis si strinse nelle spalle, non troppo convinto dalle parole del nano. «Quello che si dice delle Paludi dei Troll, perché è questo il vero nome di quelle terre, potrà anche essere esagerato, ma è pur sempre di cattivo augurio. Ogni città del nord si inchina dinanzi al coraggio della gente di Nesme, che tiene aperta la via commerciale lungo il fiume Surbrin a dispetto di simili pericoli.»

Bruenor rise di nuovo. «Non può essere che le storie nascano proprio a Nesme, per far credere che i suoi abitanti siano più forti di quel che sono in realtà?»

Regis decise che era meglio non insistere.

Quando si fermarono per mangiare, una foschia in alta quota era salita a velare il sole. Verso nord, in lontananza, era apparsa una striscia nera di nubi che ora si stava muovendo a gran velocità nella loro direzione. Drizzt se lo aspettava. Nelle terre selvagge, persino il tempo era un nemico.

Quel pomeriggio, il fronte del temporale rotolò su di loro, portando con sé improvvisi rovesci di pioggia e chicchi di grandine che tambureggiarono sull'elmo ammaccato di Bruenor. Saette improvvise squarciarono il cielo scuro e il rombo del tuono quasi li sbalzò di sella, ma gli amici continuarono ad arrancare nello strato di fango che si faceva sempre più profondo.

«Questa è la vera prova della strada!» gridò loro Drizzt facendosi udire attraverso l'ululato incessante del vento. «Sono molti di più i viaggiatori sconfitti dalle tempeste che quelli sopraffatti dagli orchi, perché non si curano di prevedere i pericoli quando iniziano un viaggio!»

«Bah! Non è che una pioggia estiva!» sbottò Bruenor in tono di sfida.

Come in risposta, un fulmine esplose a pochi metri dai cavalieri. I cavalli sobbalzarono e scalciarono nell'aria. Il pony di Bruenor inciampò, piombando scompostamente nel fango e schiacciando quasi il nano sotto di sé.

Senza più il controllo della propria cavalcatura, Regis riuscì a tuffarsi dalla sella e a rotolare via.

Bruenor si alzò sulle ginocchia e si tolse il fango dagli occhi, imprecando forsennatamente. «Dannazione!» sputò, studiando i movimenti frenetici del pony. «Si è azzoppato!»

Wulfgar riuscì a calmare il proprio cavallo e tentò di inseguire il pony di Regis in fuga, ma la grandine, guidata da una raffica di vento, lo colpì e lo accecò, pungendo il suo destriero. Per la seconda volta, il barbaro si trovò a dover lottare per riuscire a rimanere in sella.

Un altro fulmine si abbatté con fragore nelle vicinanze. E un altro anco-

ra.

Drizzt, sussurrando dolcemente e tenendo coperta la testa del suo cavallo con il mantello nel tentativo di calmarlo, si portò lentamente di fianco al nano.

«Zoppo!» gridò ancora una volta Bruenor, anche se Drizzt poteva appena sentirlo.

Il *drow* si limitò a scuotere la testa e a indicare l'ascia del nano.

Arrivarono altri fulmini, accompagnati da un'altra violentissima raffica di vento. Drizzt si rese conto di non essere più in grado di tener calmo il proprio cavallo e rotolò sul fianco della bestia per ripararsi, rinunciando a ogni tentativo.

I chicchi di grandine si fecero sempre più grossi, colpendoli con la forza di proiettili.

Il cavallo di Drizzt, terrorizzato, sbalzò l'elfo di sella e arretrò, cercando di sfuggire all'impietosa tempesta.

Drizzt si rialzò immediatamente di fianco a Bruenor, ma ogni piano di emergenza che avrebbero potuto escogitare fu subito reso vano dalla caduta di Wulfgar.

Il barbaro riusciva appena a camminare, piegato in avanti contro la spinta del vento, sfruttando la forza delle raffiche per riuscire a rimanere in piedi. Aveva gli occhi velati e la mascella tremante. Il sangue si mischiava alla pioggia che gli ruscellava sulle guance. Lanciò ai suoi amici un'occhiata vuota, come se non riuscisse a capire ciò che gli era successo.

Poi cadde a faccia in giù nel fango.

Un fischio acuto lacerò la cortina ululante del vento, una singolare punta di speranza contro la forza crescente della tempesta. L'udito acuto di Drizzt lo colse mentre lui e Bruenor sollevavano dal fango la faccia del loro giovane amico. Il fischio sembrava essere lontanissimo, ma Drizzt sapeva quanto la tempesta potesse distorcere le percezioni di una persona.

«Cosa?» chiese Bruenor notando l'improvvisa reazione del *drow*. Non aveva udito il richiamo.

«Regis!» rispose Drizzt. Cominciò a trascinare Wulfgar nella direzione del fischio, seguito da Bruenor. Non ebbero nemmeno il tempo di sincerarsi se il giovane fosse vivo o morto.

Fu la prontezza dell'*halfling* a salvarli, quel giorno. Perfettamente cosciente del pericolo mortale rappresentato dai temporali che giungevano rotolando giù dalla Spina Dorsale del Mondo, Regis era strisciato in giro in cerca di un riparo naturale in quella terra vuota e deserta, inciampando in

una buca sul lato di un'altura, forse una tana di lupo abbandonata.

Seguendo i suoi fischi di richiamo, Drizzt e Bruenor lo trovarono quasi subito.

«La pioggia lo riempirà! Annegheremo!» gridò Bruenor, ma ugualmente aiutò Drizzt a trascinare dentro Wulfgar e a tenerlo su contro la parete della grotta. Poi prese posto di fianco ai suoi amici mentre questi cercavano di costruire, con il fango e gli zaini che erano scampati alla tempesta, una barricata per arginare la temuta inondazione.

Un gemito di Wulfgar fece accorrere Regis al suo fianco. «È vivo», proclamò l'*halfling*. «E le sue ferite non sembrano poi così brutte!»

«È più forte di un toro», sottolineò Bruenor.

Ben presto riuscirono a rendere la loro tana sopportabile, se non addirittura confortevole, e anche Bruenor smise di lamentarsi.

«La vera prova della strada», disse ancora Drizzt a Regis, cercando di sollevare il morale al suo infelice amico mentre se ne stavano seduti nel fango aspettando che passasse la notte. Il rombo incessante del tuono e il battere frenetico della grandine non permettevano loro di dimenticarsi di quanto fosse esiguo il loro margine di sicurezza.

In tutta risposta, Regis si tolse uno stivale e lo vuotò di quello che parve un torrente di acqua piovana.

«Quante miglia credi che abbiamo percorso?» borbottò Bruenor.

«Dieci, forse», rispose il *drow*.

«Ci vorranno due settimane per arrivare a Nesme, di questo passo!» brontolò Bruenor incrociando le braccia sul petto.

«La tempesta passerà», tentò speranzoso Drizzt, ma il nano non lo stava più ascoltando.

* * *

Il giorno seguente cominciò senza pioggia, nonostante nel cielo fosse sospesa una minacciosa coltre di nubi grigie. Al mattino Wulfgar stava bene, ma ancora non riusciva a capire cosa gli fosse accaduto. Bruenor insistette affinché partissero immediatamente, anche se Regis avrebbe preferito che tutti e quattro rimanessero nel buco finché non avessero avuto la certezza che la tempesta era passata.

«La maggior parte delle provviste è andata perduta», gli ricordò Drizzt. «Potresti non mangiare altro che qualche tozzo di pane raffermo finché non arriviamo a Nesme.»

Regis fu il primo a uscire dalla buca.

L'umidità insostenibile e il terreno fangoso li costrinsero a procedere lentamente, e ben presto i quattro amici si ritrovarono con le ginocchia doloranti per i movimenti innaturali a cui dovevano costringere i piedi per camminare. I vestiti inzuppati aderivano scomodamente alla loro pelle, facendosi più pesanti a ogni passo.

Si imbatterono nella sagoma bruciacchiata e fumante del cavallo di Wulfgar, mezzo sepolto nel fango. «Un fulmine», osservò Regis.

I tre guardarono il barbaro, stupiti che fosse riuscito a sopravvivere a un simile colpo. Anche Wulfgar, rendendosi conto di ciò che l'aveva sbalzato di sella la sera prima, spalancò gli occhi per lo shock.

«Più forte di un toro!» ripeté Bruenor a Drizzt.

Di tanto in tanto, il sole trovava una crepa nelle nubi sovrastanti, ma la sua luce non divenne mai più di un fosco bagliore e, quando arrivò mezzogiorno, il cielo si era fatto nuovamente scuro. Il rombo dei tuoni che si udiva in lontananza lasciava presagire un tetro pomeriggio.

La tempesta aveva già sfogato la sua forza mortale, ma quella sera i quattro amici non trovarono altro riparo oltre ai loro vestiti già zuppi, accettando il loro destino con inerme rassegnazione. Ogni volta che le saette accendevano il cielo, quattro figure sedute nel fango a testa bassa si stagliavano nella notte.

Per altri due giorni arrancarono nel vento e nella pioggia, non avendo altra scelta se non quella di proseguire. In quelle ore cupe, Wulfgar si dimostrò il salvagente per il morale del gruppo. Sollevò con facilità Regis dal terreno zuppo di pioggia e se lo gettò sulle spalle, spiegando che aveva bisogno di un peso ulteriore per ragioni di equilibrio. Salvando in questo modo l'orgoglio dell'*halfling*, il barbaro riuscì persino, per un breve periodo, a tenere in groppa il cocciuto Bruenor.

E, sempre, Wulfgar fu indomabile. «È una benedizione, vi dico», continuava a gridare rivolto al cielo grigio. «La tempesta tiene lontani gli insetti... e gli orchi... dalle nostre facce! E quanti mesi dovranno passare prima che qualcuno di noi abbia ancora voglia di acqua?»

Lavorò duramente per tenere alto lo spirito degli altri tre. A un certo punto, si mise a osservare attentamente i fulmini, calcolando il lasso di tempo che intercorreva tra il lampo e il tuono che lo seguiva. Mentre si avvicinavano allo scheletro nero di un albero rinsecchito, il fulmine saettò nel cielo e Wulfgar esibì il suo trucchetto. Gridando «Tempus!», lanciò il martello in modo che colpisse il tronco dell'albero, abbattendolo nel preci-

so momento in cui il tuono esplodeva intorno a loro. I suoi amici si voltarono a guardarlo, divertiti, e lo trovarono piantato orgogliosamente a gambe larghe con le braccia e gli occhi levati al cielo, proprio come se gli dei avessero risposto alla sua chiamata.

Drizzt accettò quella prova con l'abituale stoicismo, applaudendo silenziosamente il suo giovane amico. Di nuovo, persino più di prima, si rese conto che quella di portarlo con loro nell'avventura era stata un'ottima decisione. Ma, a dispetto delle dichiarazioni di sicurezza ostentate dal barbaro, il *drow* sapeva che il proprio compito, in quelle ore terribili, era di continuare a fare da sentinella con la massima attenzione.

Finalmente, la tempesta fu soffiata via dallo stesso vento intenso che l'aveva sospinta su di loro. La luce splendente del sole e il cielo azzurro dell'alba successiva sollevarono incommensurabilmente il morale dei compagni, permettendo ai loro pensieri di tornare a focalizzarsi su ciò che li attendeva.

In special modo Bruenor. Il nano era piegato in avanti in una marcia ostinata, proprio come quando avevano cominciato il viaggio nella Valle del Vento Ghiacciato.

Con la barba rossa che ondeggiava al ritmo instancabile dei suoi passi, Bruenor riuscì ancora una volta a focalizzare il suo obiettivo. Si lasciò trasportare dai sogni della sua patria e vide le luci fioche delle torce riflettersi contro le pareti screziate dai filoni d'argento, vide i frutti meravigliosi del lavoro del suo popolo. Il suo continuo concentrarsi su Mithril Hall gli aveva riportato alla memoria immagini nuove, più nitide. E ora, per la prima volta da più di un secolo, si ricordò del Salone di Dumathoin.

I nani di Mithril Hall avevano vissuto più che bene sul commercio degli oggetti prodotti dal loro artigianato, ma si erano sempre tenuti per sé i pezzi migliori e i doni più preziosi ricevuti dai forestieri. In un vasto salone decorato che faceva spalancare gli occhi per la meraviglia a ogni visitatore, il lascito degli antenati di Bruenor era esposto agli occhi di tutti i nani per fungere da ispirazione ai futuri artisti del clan.

Bruenor ridacchiò sommessamente al ricordo di quel salone meraviglioso e degli splendidi pezzi che vi erano esposti, in gran parte armi e armature. Guardò Wulfgar che camminava al suo fianco e l'occhio gli cadde sul potente martello da guerra che lui stesso gli aveva costruito l'anno prima. Se il clan di Bruenor avesse ancora regnato a Mithril Hall, Dente di Aegis avrebbe potuto venire appeso alle pareti del Salone di Dumathoin, a sancire l'immortalità di Bruenor nei ricordi del suo popolo.

Ma guardando Wulfgar maneggiare il martello e muoverlo con la stessa facilità con cui muoveva il braccio, Bruenor non provava alcun rimpianto.

Il giorno successivo portò altre buone notizie. Poco dopo aver tolto l'accampamento, gli amici scoprirono di essere giunti ben più lontano di quanto avevano previsto durante la tempesta. Mentre marciavano, il paesaggio intorno a loro subiva sottili ma evidenti trasformazioni. Laddove il terreno prima era cosparso di rade e sottili macchie di sterpaglia scheletrica, virtuale mare di fango sotto il torrente di pioggia incessante, ora erano visibili prati lussureggianti e boschetti di olmi dai tronchi alti e slanciati. Quando raggiunsero la sommità di un'ultima altura, i loro sospetti trovarono conferma: sotto di loro si stendeva la Vallata di Dessarin. Poche miglia più avanti, chiaramente visibile dalla loro postazione, il braccio del grande fiume scorreva verso sud, le acque gonfie e ribollenti per il disgelo primaverile e la recente tempesta.

Quella terra era dominata da inverni lunghi e rigidi, ma, quando finalmente poteva sbocciare, la vegetazione della Vallata di Dessarin riscattava la sua breve stagione con un rigoglio che non aveva eguali in tutto il mondo.

Gli amici, circondati dagli intensi colori della primavera, discesero il declivio verso il fiume. Il manto erboso era così spesso che si tolsero gli stivali e camminarono a piedi nudi sul terrena soffice. La vitalità di quel luogo era tanto evidente da diventare contagiosa.

«Dovreste vedere le caverne», disse Bruenor, seguendo un impulso improvviso. «Filoni del più puro mithril più larghi della vostra mano! Torrenti d'argento, sono torrenti d'argento... e l'unica cosa che li supera in bellezza è ciò che ne sanno ricavare le mani di un nano.»

«Il desiderio di una simile visione fa sì che il nostro cammino oltrepassi ogni avversità», rispose Drizzt.

«Bah!» sbottò benevolmente Bruenor. «Tu sei qui perché ti ho infine convinto a venire, elfo. Avevi esaurito tutte le scuse possibili per rimandare la mia avventura!»

Wulfgar non riuscì a trattenere una risatina. Anche lui aveva preso parte all'inganno che aveva convinto Drizzt a partecipare a quel viaggio. Dopo la grande battaglia con Akar Kessell nelle Ten-Towns, Bruenor aveva finto di essere mortalmente ferito e, dal suo apparente letto di morte, aveva implorato il *drow* di accompagnarlo nel suo viaggio verso la patria dei suoi antenati. Pensando che il nano fosse sul punto di esalare l'ultimo respiro, Drizzt non se l'era sentita di rifiutare.

«E tu!» ruggì Bruenor rivolto a Wulfgar. «Conosco il motivo che ti ha spinto a venire, anche se hai la testa troppo dura per arrivarci da solo!»

«Ti prego di dirmelo», rispose Wulfgar con un sorriso.

«Stai scappando! Ma non puoi sfuggire!» gridò il nano. L'allegria di Wulfgar si trasformò in confusione.

«La ragazza l'ha stregato, elfo», spiegò Bruenor. «Catti-brie l'ha intrappolato in una rete che nemmeno i suoi muscolacci possono rompere.»

Wulfgar rise alle rudi parole del nano, senza offendersi minimamente. Ma, nelle immagini evocate dalle allusioni di Bruenor a Catti-brie, ricordi di un tramonto osservato alle pendici del Picco di Kelvin, ricordi delle ore trascorse a parlare sul mucchio di rocce conosciuto come Bruenor's Climb, il giovane barbaro trovò un inquietante fondo di verità.

«E che mi dici di Regis?» chiese Drizzt. «Sei riuscito a capire il motivo per cui si è unito a noi? E se fosse la sua passione sviscerata per il fango ad altezza-caviglie che gli risucchia le gambette fino alle ginocchia?»

Bruenor smise di ridere e studiò la reazione dell'*halfling* alle domande dell'elfo. «Non ne ho idea», rispose serio dopo qualche secondo. «So solo questo: se Cicciottello sceglie la strada, ciò può significare solamente una cosa. Il fango e gli orchi sono meglio di ciò che si sta lasciando alle spalle.»

Bruenor continuò a fissare il suo piccolo amico, nuovamente in cerca di rivelazioni nella risposta dell'*halfling*.

Regis tenne il capo chino, guardandosi i piedi pelosi che, per la prima volta da molti mesi, erano visibili oltre il rotolo di grasso sempre più esiguo che gli ricopriva il ventre. L'assassino, Entreri, era lontano un mondo intero da lui, pensò. E lui non aveva nessuna intenzione di macerarsi pensando a un pericolo che ormai era stato superato.

Risalirono la riva del fiume per poche miglia e si imbatterono nella prima grande biforcazione del fiume, dove il Surbrin, da nord-est, si riversava nel flusso principale della grande rete di corsi d'acqua che caratterizzava la regione.

I quattro amici cercarono una maniera per attraversare il fiume più grande, il Dessarin, e giunsero nella piccola vallata che si stendeva tra di esso e il fiume Surbrin. Nesme, la loro prossima e ultima tappa prima di Luna d'Argento, era ben lontana lungo le rive del Surbrin. Nonostante la città fosse in realtà situata sulla riva orientale del fiume, gli amici, seguendo il consiglio di Harkle Harpell, avevano deciso di risalire la riva occidentale, evitando cosi i pericoli in agguato nelle Paludi Eterne.

Grazie all'incredibile agilità del *drow,* attraversarono il Dessarin senza troppi problemi. Drizzt si arrampicò sul ramo di un albero sospeso sopra il fiume e balzò su un altro ramo dalla parte opposta del corso d'acqua. Poco dopo i quattro stavano camminando agilmente lungo il Surbrin, godendosi la luce del sole, il vento tiepido e l'incessante cantico del fiume. Drizzt riuscì persino ad abbattere un daino con l'arco, procurando una succosa cena a base di cacciagione e un rifornimento di provviste per affrontare meglio la strada che li attendeva.

Si accamparono proprio vicino all'acqua, sotto le stelle per la prima volta nelle ultime quattro notti, sedendo intorno al fuoco e ascoltando le storie di Bruenor sulle caverne argentate e le meraviglie che avrebbero trovato alla fine del viaggio.

«Ma la serenità della sera non durò fino alla mattina successiva. Gli amici furono svegliati nel bel mezzo della notte dai rumori di una battaglia. Wulfgar si arrampicò immediatamente su un albero vicino per scoprire chi fossero i combattenti.»

«Cavalieri!» gridò, saltando giù dall'albero ed estraendo il suo martello prima ancora di toccare terra. «Alcuni di loro sono già a terra! Stanno lottando con dei mostri che non ho mai visto prima!» Cominciò a correre verso nord, con Bruenor alle calcagna e Drizzt che li fiancheggiava più in basso lungo il fiume. Meno entusiasta, Regis rimase indietro, estraendo la sua piccola mazza e preparandosi di malavoglia allo scontro.

Wulfgar fu il primo a giungere sul posto. Sette cavalieri erano ancora in sella, tentando invano di manovrare le cavalcature per formare un abbozzo di linea difensiva. Le creature con cui lottavano erano velocissime e, pur di riuscire a rovesciarli, non avevano alcuna paura di correre *sotto* le zampe martellanti dei cavalli. I mostri non erano più alti di novanta centimetri, ma erano dotati braccia lunghe due volte tanto. Assomigliavano a piccoli alberelli, seppur innegabilmente animati. Correvano in tondo selvaggiamente, colpendo le loro vittime con le braccia simili a bastoni; oppure, come scoprì uno sfortunato cavaliere proprio mentre Wulfgar si gettava nella mischia, avvolgendo le membra flessibili intorno ai loro nemici per sbalzarli di sella.

Wulfgar rotolò fra due creature scagliandole di lato e balzò su quella che aveva appena fatto cadere il cavaliere. Ma il barbaro aveva sottovalutato i mostri; facendo presa nel terreno con le dita simili a radici, riacquistarono subito l'equilibrio e le loro lunghe braccia lo afferrarono da dietro prima ancora che fosse riuscito a fare un passo, serrandolo su entrambi i fianchi e

costringendolo a fermarsi.

Bruenor partì all'attacco proprio dietro di lui. L'ascia si conficcò in uno dei mostri, aprendolo a metà come legna da ardere, quindi si abbatté impietosamente sull'altro, facendogli volar via un pezzo di torace.

Drizzt arrivò sul luogo della battaglia, ansioso ma controllato come sempre dal prevalere di quella tranquilla sensibilità che l'aveva tenuto in vita in centinaia di scontri. Si spostò lungo il fianco, restando nascosto dietro l'argine del fiume. Trovò uno sgangherato ponte di tronchi che attraversava il Surbrin e capì che era stato costruito dai mostri: evidentemente non erano bestie prive di intelligenza.

Drizzt sbirciò oltre l'argine. I cavalieri si erano raccolti intorno ai rinforzi inattesi, ma uno di loro, proprio davanti a lui, era stato avvolto da uno dei mostri che lo stava trascinando giù dal cavallo. Notando la struttura alberiforme dei suoi bizzarri nemici, Drizzt capì il motivo per cui tutti i cavalieri brandivano delle asce e si chiese quanto potesse essere utile la lama sottile delle sue scimitarre.

Ma doveva agire. Balzando fuori dal suo nascondiglio, affondò entrambe le scimitarre nella creatura. Le lame colpirono il bersaglio, ma non fecero più danno di quello che avrebbero fatto se avessero colpito un albero.

Anche così, però, il gesto del *drow* aveva salvato il cavaliere. Il mostro bastonò la sua vittima un'ultima volta per metterlo fuori combattimento, poi lasciò la presa per affrontare Drizzt. Pensando velocemente, il *drow* sferrò un attacco alternativo usando le sue lame inefficaci per parare le bastonate delle braccia del mostro. Poi, quando la creatura si gettò su di lui, l'elfo si tuffò ai suoi piedi, sradicandola dal terreno e facendola rotolare sopra di sé verso la riva del fiume. Affondò le sue scimitarre nella pelle simile a corteccia e spinse con tutte le sue forze, mandando il mostro a rotolare verso il Surbrin. La creatura riuscì a trovare un appiglio prima di piombare in acqua, ma Drizzt le fu addosso ancora una volta. Un turbine di colpi ben piazzati fece cadere il mostro nel fiume e la corrente lo trascinò via con sé.

Nel frattempo il cavaliere aveva ripreso conoscenza ed era riuscito a riguadagnare la sella. Mosse la sua cavalcatura verso la riva per ringraziare il suo soccorritore.

Poi vide la pelle nera.

«*Drow!*» gridò, e la lama della sua ascia calò sull'elfo.

Drizzt fu colto di sorpresa. La prontezza dei suoi riflessi riuscì a fargli sollevare una scimitarra in tempo per deviare il filo dell'ascia, ma la parte

piatta dell'arma gli si abbatté sulla testa, facendolo vacillare. Si lasciò cadere seguendo la forza d'inerzia del colpo e rotolò, cercando di mettere tra sé e il cavaliere la maggiore distanza possibile. Sapeva che l'uomo l'avrebbe ucciso prima ancora che potesse rialzarsi.

«Wulfgar!» gridò Regis dal suo nascondiglio poco più in là lungo la riva del fiume. Il barbaro finì uno dei mostri con un colpo tonante che aprì crepe per tutta la lunghezza del corpo legnoso e si girò proprio mentre il cavaliere stava voltando il suo destriero per avventarsi su Drizzt.

Wulfgar ruggì per la collera e abbandonò la battaglia, afferrando le briglie del cavallo mentre l'animale si stava ancora voltando. Le tirò verso l'alto con tutte le sue forze. Cavallo e cavaliere piombarono a terra. Il cavallo si risollevò immediatamente, scuotendo la testa e trotterellando nervosamente intorno, ma il cavaliere rimase a terra. Durante la caduta, il peso del cavallo gli aveva spezzato una gamba.

Ora i cinque cavalieri che erano rimasti combattevano all'unisono, caricando i gruppi di mostri e sparpagliandoli. L'ascia affilata di Bruenor tagliava e spezzava, mentre il nano cantava una canzone di taglialegna che aveva imparato da ragazzo.

«Va' a spaccar legna per il fuoco, figlio mio, scalda il pentolone e al pasto da' l'avvio!» cantava, abbattendo metodicamente un mostro dopo l'altro.

Wulfgar si mise a gambe larghe in difesa di Drizzt, frantumando con un solo colpo del potente martello ogni mostro che osava avvicinarsi troppo.

La battaglia era finita, e in pochi secondi le poche creature sopravvissute fuggirono terrorizzate attraversando il ponte sul Surbrin.

Tre cavalieri giacevano a terra morti e un quarto era appoggiato pesantemente contro il suo cavallo, sul punto di soccombere alla gravità delle proprie ferite. Quello abbattuto da Wulfgar era svenuto per il dolore. Ma i cinque rimasti in piedi non andarono dai loro compagni feriti. Formarono un semicerchio intorno a Wulfgar e Drizzt, che stava rimettendosi in piedi soltanto ora. Li tennero inchiodati all'argine del fiume, con le asce pronte a scattare.

«È questo il modo in cui date il benvenuto ai vostri soccorritori?» abbaiò Bruenor, schiaffeggiando la culatta di un cavallo per mandarlo a raggiungere gli altri. «Scommetto che le stesse persone non sono mai venute ad aiutarvi due volte!»

«Che brutte compagnie frequenti, nano!» ribatté uno dei cavalieri.

«Il tuo amico sarebbe morto se non fosse stato per quella brutta compa-

gnia di cui parli!» rispose Wulfgar, indicando il cavaliere che giaceva riverso su un fianco. «E quello ripaga il *drow* con una lama!»

«Noi siamo i Cavalieri di Nesme», spiegò l'uomo. «Il nostro destino è di morire sul campo, proteggendo la nostra gente. Accettiamo volentieri la nostra sorte.»

«Fai fare un altro passo al tuo cavallo e avrai ciò che desideri», lo avvertì Bruenor.

«Ma ci giudichi ingiustamente», disse Wulfgar. «Nesme è la nostra destinazione. Veniamo in pace e in amicizia.»

«Non entrerete... non con lui!» sputò il cavaliere. «Conosciamo benissimo la malvagità degli elfi neri. Ci chiedete forse di dargli il benvenuto?»

«Bah, tu sei pazzo e pazza è tua madre», ringhiò Bruenor.

«Stai attento a come parli, nano», lo avvertì il cavaliere. «Siamo cinque contro tre, e siamo a cavallo.»

«Prova a mettere in atto la tua minaccia, allora», ribatté seccamente Bruenor. «Gli avvoltoi non avranno abbastanza cibo con quegli alberi ballerini.»

Fece scorrere le dita sul filo della sua ascia. «Perché non dar loro qualcosa di meglio in cui affondare il becco?»

Wulfgar agitò senza sforzo il martello, facendolo dondolare avanti e indietro. Drizzt non fece alcuna mossa per prendere le sue armi mortali, e proprio la sua calma imperturbabile, forse, fu ciò che atterrì maggiormente i cavalieri.

Dopo il fallimento della sua minaccia, il loro portavoce sembrava molto meno arrogante, ma si sforzò comunque di mantenere una parvenza di vantaggio. «Ma noi vi siamo grati dell'aiuto. Vi permetteremo di andarvene. Andate e non tornate mai più nella nostra terra.»

«Noi andiamo dove scegliamo di andare», ringhiò Bruenor.

«E scegliamo di non combattere», aggiunse Drizzt. «Non è nelle nostre intenzioni, né nei nostri desideri, di far del male a voi o alla vostra città, Cavalieri di Nesme. Passeremo, tenendoci per noi i nostri affari e lasciando a voi i vostri.»

«Non andrai da nessuna parte vicino alla mia città, elfo nero!» gridò un altro cavaliere. «Puoi anche ammazzarci qui, ma dietro di noi ce ne sono altri cento, e tre volte tanti dietro di loro! Ora vattene!» Nell'udire quelle parole, i suoi compagni sembrarono riacquistare il coraggio perduto. I cavalli si mossero nervosamente all'improvviso tendersi delle briglie.

«Dobbiamo seguire il nostro cammino», insistette Wulfgar.

«Che siano dannati!» ruggì d'un tratto Bruenor. «Ho già visto troppo di quest'accozzaglia di vigliacchi! Che sia dannata la loro città. Che il fiume possa spazzarla via!» Si voltò verso i suoi amici. «Ci hanno fatto un favore. Risparmieremo un giorno di cammino e forse più andando dritti verso Luna d'Argento invece che seguire il fiume.»

«Dritti attraverso le Paludi Eterne?» domandò Drizzt.

«Potrà mai essere peggio della valle?» rispose Bruenor. Tornò a girarsi verso i cavalieri. «Tenetevi la vostra città e le vostre teste, per ora», disse. «Ora attraverseremo il ponte e ci libereremo di voi e di tutta Nesme!»

«Cose ben più malvagie degli abitatori dei pantani vagano per le Paludi dei Troll, pazzo d'un nano», rispose il cavaliere con un sogghigno. «Siamo venuti a distruggere questo ponte. Verrà bruciato dietro di voi.»

Bruenor annuì e ricambiò il sogghigno.

«Tenetevi verso est», li avvertì il cavaliere. «La parola verrà passata a tutti i cavalieri. Se verrete avvistati nelle vicinanze di Nesme, verrete uccisi.»

«Prendi il tuo sporco amico e vattene», lo schernì un altro cavaliere, «prima che la mia ascia faccia il bagno nel sangue di un elfo nero! Anche se poi sarei costretto a gettare via l'arma contaminata!» Tutti i cavalieri si unirono alle risate.

Drizzt non aveva nemmeno ascoltato. La sua attenzione era concentrata su un cavaliere che se ne stava in silenzio nelle retrovie del gruppo. Inosservato, l'uomo aveva approfittato della propria apparente estraneità alla conversazione per guadagnare un vantaggio senza essere notato. Aveva fatto scivolare l'arco dalla sua spalla e stava spostando lentissimamente la mano verso la faretra.

Bruenor aveva finito di parlare. Lui e Wulfgar si allontanarono dai cavalieri e si incamminarono verso il ponte. «Vieni, elfo», disse a Drizzt quando gli passò accanto. «Dormirò meglio quando saremo lontani da questi cani schiavi di orchi.»

Ma Drizzt doveva ancora lasciare un ultimo messaggio, prima di voltare le spalle ai cavalieri. Con un movimento di accecante rapidità, si tolse l'arco dalla spalla, prese una freccia dalla faretra e la mandò a sibilare nell'aria. La freccia trapassò il copricapo di cuoio dell'aspirante arciere, dividendogli i capelli in mezzo alla testa e conficcandosi in un albero immediatamente dietro di lui con l'asta che vibrava un chiaro avvertimento.

«Posso accettare, e anche aspettarmi, i vostri insulti gratuiti», spiegò Drizzt ai cavalieri atterriti. «Ma non tollererò alcun tentativo di far del ma-

le ai miei amici, e difenderò me stesso. Siete avvertiti, e avvertiti una volta sola: se fate un'altra mossa contro di noi, morirete.»

Si voltò di scatto e si incamminò verso il ponte, senza più guardarsi indietro.

Di sicuro gli attoniti cavalieri non avevano alcuna intenzione di importunare ancora il gruppo del drow. L'aspirante arciere non si era nemmeno voltato a cercare il suo cappello.

Drizzt sorrise ironicamente alla sua incapacità di liberarsi dalle leggende di cui erano vittime tutti coloro che appartenevano alla sua razza. Se da una parte veniva minacciato ed evitato come la peste, dall'altra l'aura misteriosa che circondava gli elfi neri gli dava un vantaggio tale da consentirgli di scoraggiare la maggior parte dei suoi nemici potenziali.

Regis li raggiunse sul ponte, facendosi rimbalzare nella mano una piccola pietra. «Li avevo sotto tiro», disse per spiegare la sua arma improvvisata. Gettò la pietra nel fiume. «Se la cosa cominciava, avrei colpito per primo.»

«Se la cosa cominciava», lo corresse Bruenor, «avresti concimato il buco in cui eri nascosto!»

Wulfgar stava rimuginando sull'avvertimento del cavaliere a proposito del loro cammino. «Le Paludi dei Troll», borbottò cupamente, guardando il pendio oltre la strada che portava alla terra maledetta. Harkle gli aveva parlato di quel posto. Della terra bruciata e dei pantani senza fondo. Dei troll e di orrori senza nome anche peggiori.

«Risparmieremo più di un giorno di cammino!» ripeté ostinatamente Bruenor, ma Wulfgar non ne era convinto.

* * *

«Sei congedato», disse Dendybar allo spettro.

Mentre le fiamme si riformavano nel braciere, strappandolo alla sua forma materiale, Morkai ripensò a quel secondo incontro. Si chiedeva quanto spesso Dendybar l'avrebbe evocato in futuro. Lo stregone non si era ancora completamente ripreso dal loro ultimo incontro, eppure aveva osato evocarlo di nuovo, così presto. Gli affari di Dendybar con il gruppo del nano dovevano essere davvero urgenti! Quella considerazione non faceva altro che fargli disprezzare ancora di più il suo ruolo di spia dello stregone chiazzato.

Nuovamente solo nella stanza, Dendybar uscì dalla sua posizione medi-

tativa e sogghignò malignamente mentre pensava all'immagine che gli aveva mostrato Morkai. I quattro amici avevano perso le loro cavalcature e stavano marciando dritti verso la zona più infida di tutto il Nord. Un altro giorno circa e il suo gruppo, che volava sugli zoccoli dei suoi destrieri magici, sarebbe stato alla pari con loro, anche se trenta miglia più a nord.

Sydney sarebbe arrivata a Luna d'Argento molto prima del *drow.*

11
Luna d'Argento

Il viaggio da Luskan fu davvero veloce. A chi li osservava incuriosito, Entreri e il suo gruppo sembravano nient'altro che un vortice sfavillante nel vento della notte. Le magiche cavalcature non lasciavano tracce del loro passaggio e nessun essere vivente sarebbe riuscito a batterle in velocità. Il golem, instancabile, li seguiva correndo con enormi falcate rigide e pesanti.

Le selle montate sui cavalli incantati di Dendybar erano così liscie e comode che il gruppo fu in grado di continuare a cavalcare per tutto il giorno successivo effettuando soltanto poche, brevi pause per mangiare. Così, quando finalmente si accamparono dopo il primo giorno passato interamente sulla strada, i picchi erano già alle loro spalle.

Durante quel primo giorno di viaggio, Catti-brie ingaggiò una dura battaglia con se stessa. Era sicura che prima o poi Entreri e i suoi nuovi alleati sarebbero riusciti a sorpassare Bruenor. E, visto come stavano andando le cose, lei non sarebbe stata altro che un danno per i suoi amici, una carta che Entreri avrebbe potuto giocare a proprio vantaggio.

Poteva fare ben poco per rimediare al problema, a meno che non fosse riuscita a trovare un modo per allentare, se non addirittura sconfiggere, la morsa di terrore in cui la teneva l'assassino. Passò quel primo giorno concentrandosi su se stessa, cercando, per quanto le era possibile, di non badare a ciò che la circondava. Setacciò il proprio animo in cerca della forza e del coraggio di cui avrebbe avuto bisogno.

Gli anni trascorsi con Bruenor le avevano dato i mezzi per affrontare una simile battaglia, fornendola di una disciplina e di una sicurezza in se stessa che l'avevano tratta da molte situazioni difficili. Così, nel secondo giorno di viaggio, sentendosi più sicura e a proprio agio nella situazione in cui si trovava, Catti-brie riuscì a focalizzare la sua attenzione sui suoi aguzzini. La cosa più interessante erano le occhiate in tralice che Entreri e Jierdan si

scambiavano continuamente. Evidentemente, l'orgoglio impediva al soldato di dimenticare l'umiliazione patita la sera del loro primo incontro nella campagna alle porte di Luskan. Entreri, perfettamente cosciente del rancore che l'altro gli serbava e addirittura alimentandolo con la sua stessa volontà di arrivare a un confronto, teneva d'occhio il soldato, diffidando di lui.

Quella rivalità crescente avrebbe potuto rivelarsi la più promettente, se non addirittura l'unica speranza di fuga per Catti-brie. Bok, macchina di morte indistruttibile e senza cervello, esulava dalle sue possibilità di azione e Catti-brie scoprì ben presto che Sydney non le offriva alcun appiglio.

Durante quel secondo giorno di viaggio tentò di coinvolgere la giovane maga in una conversazione, ma l'attenzione di Sydney era troppo concentrata sul suo obbiettivo per concedersi qualsiasi distrazione. Non c'era modo di distoglierla dalla sua ossessione. Non mostrò nemmeno di notare il saluto di Catti-brie quando si sedettero per il pasto di mezzogiorno. E quando Catti-brie insistette nell'importunarla, Sydney chiese a Entreri di "tenerle lontano la puttana."

Ma, nonostante il tentativo di Catti-brie fosse fallito, la fredda maga aveva aiutato la prigioniera in un modo che nessuna delle due poteva prevedere. L'aperto disprezzo e gli insulti di Sydney colpirono Catti-brie come uno schiaffo, generando in lei un altro sentimento che l'avrebbe aiutata a superare la paralisi del terrore: la rabbia.

Oltrepassarono la metà del loro viaggio nel secondo giorno, con il paesaggio che rotolava irreale intorno a loro mentre sfrecciavano lungo la via. Si accamparono nelle basse collinette a nord di Nesme; la città di Luskan, ora, era più di duecento miglia alle loro spalle.

La luce di qualche falò baluginava in lontananza. Una pattuglia di Nesme, immaginò Sydney.

«Dovremmo andare là e scoprire quanto più possibile», suggerì Entreri, ansioso di avere notizie del suo bersaglio.

«Andiamo noi due», assentì Sydney. «Possiamo andare e tornare prima che sia trascorsa metà della notte.»

Entreri guardò Catti-brie. «E lei?» chiese alla maga. «Non vorrei lasciarla sola con Jierdan.»

«Pensi che il soldato possa approfittarsi di lei?» rispose Sydney. «Ti assicuro che è un uomo d'onore.»

«Questo non mi riguarda», sogghignò Entreri. «Non ho paura che possa accadere qualcosa alla figlia di Bruenor Battlehammer. Ma potrebbe benis-

simo prendersi cura del tuo uomo d'onore e andarsene nella notte prima del nostro ritorno.»

Catti-brie non fu contenta di quel complimento. Sapeva benissimo che il commento di Entreri era un insulto a Jierdan, che in quel momento era in giro a raccogliere legna da ardere, e non un riconoscimento della sua abilità, ma l'inatteso rispetto dell'assassino nei suoi confronti avrebbe reso il suo compito doppiamente arduo. Non voleva assolutamente che Entreri la considerasse pericolosa, perché ciò l'avrebbe reso troppo prudente per consentirle di agire.

Sydney guardò Bok. «Io vado», disse al golem, alzando la voce per farsi udire chiaramente da Catti-brie. «Se la prigioniera tenta di fuggire, prendila e uccidila!» Lanciò a Entreri un sorriso malefico. «Soddisfatto?»

Entreri le restituì il sorriso e indicò con il braccio il campo che si intravedeva in lontananza.

Quando Jierdan tornò, Sydney lo mise a parte dei loro piani. Il soldato non sembrò affatto felice che Sydney e Entreri se ne andassero via contemporaneamente, ma non fece nessun tentativo di dissuadere la giovane maga. Catti-brie lo osservò attentamente e intuì la verità. Essere lasciato solo con lei e il golem non lo turbava affatto, dedusse Catti-brie, ma il soldato aveva paura che tra i suoi due compagni di viaggio nascesse un qualsiasi rapporto di amicizia. Catti-brie capiva perfettamente le sue paure. Se le era quasi aspettate, perché il soldato era quello dei tre che occupava la posizione più vulnerabile: subordinato a Sydney e impaurito da Entreri. Un alleanza tra quei due, magari addirittura un patto che escludesse dall'affare Dendybar e la Torre delle Arcane Schiere, l'avrebbe messo fuori gioco... anzi, più probabilmente avrebbe decretato la sua fine.

«Certo che la natura malvagia dei loro affari gioca contro di loro», sussurrò tra sé Catti-brie quando Sydney e Entreri lasciarono l'accampamento, esprimendo a voce i suoi pensieri per rinforzare ulteriormente la sua crescente sicurezza.

«*Posso* aiutarti», offrì a Jierdan mentre il soldato lavorava per sistemare l'accampamento.

Jierdan la guardò torvo. «Aiutarmi?» sbottò. «Dovrei farlo fare a te.»

«Conosco bene la tua rabbia», ribatté comprensiva Catti-brie. «Io stessa ho sofferto nelle mani malvagie di Entreri.»

La sua pietà incollerì il soldato orgoglioso. Le si avvicinò minacciosamente, ma la ragazza non batté ciglio. «Questo lavoro è al di sotto della tua posizione.»

Jierdan si fermò all'improvviso, la collera diluita dal piacere di quel complimento. Era un trucco, ovviamente, ma l'ego ferito di Jierdan accolse troppo volentieri il rispetto della giovane donna per poterlo ignorare.

«Cosa puoi saperne tu della mia posizione?»

«So che sei un soldato di Luskan», rispose Catti-brie. «Membro di un gruppo temuto e rispettato in tutte le terre del nord. Non dovresti fare il lavoro sporco mentre la maga e il cacciatore di ombre sono fuori a divertirsi nella notte.»

«Tu stai cercando guai!» ringhiò Jierdan, ma si fermò a pensare su ciò che lei gli aveva appena detto. «Sistema l'accampamento», ordinò infine, riacquistando una dose di rispetto per se stesso nel dimostrare la propria superiorità sulla ragazza.

Catti-brie non vi badò. Si mise immediatamente al lavoro, giocando il suo ruolo sottomesso senza lamentarsi. Nella sua mente stava cominciando a prendere forma un piano ben definito, e quella fase del piano richiedeva che lei trovasse un alleato tra i suoi nemici, o che almeno si mettesse in una posizione tale da far germogliare la gelosia nei pensieri di Jierdan.

Rimase soddisfatta ad ascoltare quando il soldato si allontanò, borbottando qualcosa sottovoce.

* * *

Prima ancora che Entreri e Sydney fossero riusciti ad avvicinarsi quel tanto che bastava ad avere una vista globale dell'accampamento, il suono di un canto rituale fece loro capire che non si trattava di una carovana proveniente da Nesme. Si avvicinarono più lentamente e con maggiore cautela per confermare i loro sospetti.

Barbari dalle lunghe chiome, alti e scuri di pelle e vestiti con indumenti da cerimonia ricoperti di piume, danzavano in cerchio intorno a un totem di legno, scolpito nelle sembianze di un grifone.

«Uthgardth», spiegò Sydney. «La tribù del Grifone. Siamo vicini al Bianco Lucente, il cimitero dei loro antenati.»

Cominciò ad allontanarsi dalla luce fioca dell'accampamento. «Vieni», sussurrò. «Non scopriremo nulla di utile, qui.»

Entreri la seguì. «Dobbiamo cavalcare ora?» chiese quando si trovarono a distanza di sicurezza. «Per allontanarci di più dai barbari?»

«Non è necessario», rispose Sydney. «Gli Uthgardth danzeranno per tutta la notte. Al rito partecipa tutta la tribù. Dubito persino che abbiano ap-

postato delle sentinelle.»

«Sai molte cose di loro», sottolineò l'assassino. Il tono accusatorio della sua voce tradì il sospetto che d'improvviso si era fatto strada nella sua mente: Entreri aveva la sensazione che gli eventi fossero controllati da una trama di cui lui non era a conoscenza.

«Mi sono preparata ad affrontare questo viaggio», ribatté Sydney. «Gli Uthgardth hanno ben pochi segreti; generalmente, le loro usanze sono ben conosciute e ben documentate. Chiunque viaggi nelle terre del nord farebbe bene a conoscere questa gente.»

«Allora posso ritenermi fortunato di avere un compagno di viaggio così istruito», disse Entreri, inchinandosi ironicamente in segno di scusa.

Sydney, con gli occhi fissi davanti a sé, non rispose.

Ma Entreri non era disposto a lasciar cadere il discorso così facilmente. C'era del metodo nel modo in cui cercava conferma ai propri sospetti. Aveva scelto di proposito quel momento per giocare le sue carte e rivelare la sua diffidenza, molto prima che scoprissero la vera natura dell'accampamento. Era la prima volta che riusciva a restare solo con Sydney, senza Catti-brie o Jierdan tra i piedi a complicare la cose, e intendeva porre fine alle sue preoccupazioni o altrimenti porre fine alla vita della maga.

«Quando dovrei morire?» chiese bruscamente.

Sydney non rallentò nemmeno il passo. «Quando lo decide il destino, come tutti noi.»

«Lascia che ti ponga la domanda in un altro modo», continuò Entreri, afferrandola per un braccio e costringendola a voltarsi per guardarlo in faccia. «Quando ti è stato detto di uccidermi?»

«Altrimenti per quale motivo Dendybar avrebbe mandato il golem?» ragionò Entreri. «Lo stregone non ha alcun rispetto per i patti e per l'onore. Dendybar fa ciò che deve fare per conseguire nel modo più rapido i suoi obbiettivi e poi elimina coloro di cui non ha più bisogno. Quando non vi servirò più, dovrò essere ucciso. Un *compito* che potresti trovare molto più difficile di quanto ti aspetti.»

«Sei molto percettivo», rispose freddamente Sydney. «Hai giudicato benissimo il carattere di Dendybar. Lui ti avrebbe ucciso semplicemente per evitare qualsiasi possibile complicazione. Ma non hai considerato il mio ruolo in tutto questo. Dietro mia insistenza, Dendybar ha messo il tuo destino nelle mie mani.»

Fece una pausa per permettere a Entreri di soppesare le sue parole. Entrambi sapevano che lui avrebbe potuto ucciderla con facilità in quel preci-

so istante, ma il candore e la tranquillità con cui Sydney aveva ammesso l'esistenza di un complotto per ucciderlo impedì all'assassino ogni gesto avventato, costringendolo ad ascoltarla.

«Sono convinta che noi due aspiriamo a due diverse conclusioni del nostro confronto con il gruppo del nano, quindi non ho nessuna intenzione di distruggere un alleato presente e potenzialmente futuro.»

A dispetto della propria natura diffidente, Entreri comprese appieno la logica del ragionamento di Sydney. In lei riconosceva molte delle sue stesse caratteristiche. Spietata, la ragazza non permetteva che nulla intralciasse i suoi piani, ma non si sarebbe distratta dal suo obbiettivo per nessun motivo, non importava quanto forti potessero essere le sue sensazioni. Entreri le lasciò il braccio. «Ma il golem viaggia insieme a noi», disse in tono assente, lo sguardo perso nel deserto della notte. «Dendybar è convinto che avremo bisogno del mostro per sconfiggere il nano e i suoi compari?»

«Il mio padrone lascia ben poco al caso», rispose Sydney. «Bok è stato mandato con noi perché Dendybar fosse sicuro di ottenere ciò che desidera. È una protezione contro i problemi inattesi che potrebbero causare i quattro compagni. E contro di te.»

«L'oggetto che lo stregone desidera dev'essere davvero potente», constatò Entreri.

Sydney annuì.

«E magari è una tentazione, per una giovane maga.»

«Che cosa vuoi insinuare?» sbottò Sydney, incollerita dal fatto che Entreri stesse mettendo in dubbio la sua lealtà verso Dendybar.

Il sorriso sicuro dell'assassino la fece indietreggiare, a disagio. «Lo scopo del golem è di proteggere Dendybar contro ogni problema imprevisto... causato da te.»

Sydney aprì la bocca ma non riuscì a trovare le parole per rispondere. Non aveva nemmeno preso in considerazione quella possibilità. Cercò di confutare con la logica la bizzarra conclusione di Entreri, ma la successiva frase dell'assassino annebbiò la sua capacità di pensare.

«Semplicemente per evitare ogni possibile complicazione», disse trucemente, ripetendo le parole che la stessa Sydney aveva pronunciato soltanto qualche minuto prima.

La logica delle deduzioni di Entreri la colpì come un pugno nello stomaco. Come aveva potuto pensare di essere al di sopra delle malvagie macchinazioni di Dendybar? Quella rivelazione la fece rabbrividire, ma Sydney non aveva nessuna intenzione di mettersi in cerca della risposta

con Entreri nelle vicinanze. «Dobbiamo fidarci l'uno dell'altra», gli disse. «Dobbiamo capire che l'alleanza conviene a entrambi, e che non ci costa assolutamente nulla.»

«Allora manda via il golem», replicò Entreri.

Un segnale d'allarme scattò nella mente di Sydney. E se Entreri stava cercando di instillarle dei dubbi per guadagnare vantaggio nei suoi confronti?

«Non abbiamo bisogno di quell'essere», continuò lui. «Abbiamo la ragazza. E se anche i compagni rifiutano di accettare le nostre richieste, abbiamo la forza di ottenere ciò che vogliamo.»

Restituì alla maga la sua occhiata sospettosa. «E tu mi parli di fiducia?»

Sydney non rispose e si incamminò in direzione dell'accampamento. Forse avrebbe potuto mandare via Bok. Quel gesto avrebbe dipanato i dubbi di Entreri nei suoi confronti. Ma, senza Bok, l'assassino avrebbe avuto il coltello dalla parte del manico, se si fosse presentato qualche problema. D'altra parte, se si fosse liberata del golem, avrebbe potuto rispondere ad alcune delle domande ben più inquietanti che le pesavano sulle spalle: quelle relative a Dendybar.

* * *

Quello seguente fu il giorno più tranquillo e più proficuo del loro viaggio. Sydney lottò contro il proprio turbamento, pensando alle motivazioni possibili della presenza del golem. Era arrivata alla decisione di dover mandare via Bok, se non altro per mettere alla prova la fiducia che il suo maestro aveva in lei.

Entreri osservò con interesse i segni evidenti della sua lotta interiore, rendendosi conto di aver indebolito il legame esistente tra Sydney e Dendybar abbastanza per rafforzare il proprio potere sulla giovane maga. Ora doveva semplicemente aspettare e non lasciarsi sfuggire la successiva occasione che gli si sarebbe presentata per rimettere in riga i suoi compagni di viaggio.

Anche Catti-brie teneva gli occhi bene aperti, in attesa di un'opportunità per coltivare i germogli che aveva piantato nei pensieri di Jierdan. Le smorfie rabbiose che il soldato nascondeva a Entreri e a Sydney le fecero capire che il suo piano non avrebbe potuto avere un inizio migliore.

Il giorno seguente, poco dopo mezzogiorno, arrivarono a Luna d'Argento. Se mai nella mente di Entreri erano rimasti dei dubbi sulla sua decisio-

ne di unirsi alla Torre delle Arcane Schiere, vennero cancellati del tutto quando l'assassino considerò l'enormità dei risultati ottenuti. In sella agli instancabili destrieri di Dendybar, avevano percorso quasi cinquecento miglia in quattro giorni. La cavalcata era stata così poco faticosa, la facilità con cui le cavalcature si erano lasciate guidare era stata così grande, che quando giunsero alle pendici delle montagne a ovest della città incantata non erano nemmeno stanchi.

Jierdan, in testa al gruppo, si voltò verso di loro. «Il fiume Rauvin», gridò. «C'è anche un posto di guardia.»

«Aggiriamolo», rispose Entreri.

«No», disse Sydney. «Quelle sono le guide che stanno oltre il Ponte della Luna. Ci lasceranno passare e ci faciliteranno il viaggio fino alla città.»

Entreri si volse a guardare Bok, che camminava pesantemente dietro di loro. «Ci lasceranno passare tutti?» chiese incredulo.

Sydney non si era affatto dimenticata del golem. «Bok», disse quando il golem li ebbe raggiunti, «non abbiamo più bisogno di te. Torna da Dendybar e digli che tutto sta andando bene.»

Gli occhi di Catti-brie si accesero al pensiero di essersi liberata del mostro. Jierdan, sorpreso, si voltò ansiosamente verso Sydney. Osservandolo, Catti-brie si rese conto che qualcosa d'altro si era voltato a suo favore. Congedando il golem, Sydney rendeva ancora più credibili le paure di un'alleanza tra lei ed Entreri che Catti-brie aveva instillato nella mente del soldato.

Il golem non si mosse.

«Ho detto vai!» intimò Sydney. Con la coda dell'occhio, vide lo sguardo per nulla stupito di Entreri. «Che tu sia dannato», sussurrò a se stessa. Bok continuò a restare immobile.

«Sei davvero molto percettivo», ringhiò a Entreri.

«Resta qui, allora», sibilò al golem. «Rimarremo in città per diversi giorni.»

Scivolò di sella e si allontanò a grandi passi, umiliata dal sorrisetto astuto dell'assassino che si sentiva sulla nuca.

«E i cavalli?» chiese Jierdan.

«Sono stati creati per portarci a Luna d'Argento, non oltre», rispose Sydney. Mentre i quattro si allontanavano lungo il sentiero, i cavalli cominciarono a scemare in un bagliore bluastro e infine scomparvero.

Non ebbero nessun problema a oltrepassare il posto di guardia, specialmente quando Sydney si presentò come membro della Torre delle Arcane

Schiere. Al contrario della maggior parte delle città situate nelle ostili terre del nord la cui paura nei confronti dei forestieri sconfinava spesso nella paranoia, Luna d'Argento non si circondava di mura invalicabili e di schiere di soldati di guardia. Gli abitanti di quella città vedevano i forestieri non come una minaccia per il loro stile di vita, ma come un accrescimento della propria cultura.

Uno dei Cavalieri d'Argento, i guardiani della postazione sul fiume Rauvin, guidò i quattro all'ingresso del Ponte della Luna, un'invisibile struttura arcuata che oltrepassava il fiume terminando davanti alla porta principale della città. I forestieri la attraversarono cautamente, a disagio per la mancanza di qualcosa di visibile sotto i loro piedi.

Poco dopo, però, si trovarono a passeggiare per le strade sinuose della città incantata. Il loro passo rallentò inconsapevolmente, catturato dall'atmosfera rilassata e contemplativa della città, una pigrizia contagiosa che riuscì persino a diminuire l'intensità della concentrazione di Entreri.

Torri alte e contorte e palazzi dalle forme bizzarre li salutavano a ogni angolo. I palazzi di Luna d'Argento non erano dominati da uno stile architettonico, ma soltanto dalla libertà dei costruttori di esercitare la propria creatività senza tema di essere scherniti o giudicati. Il risultato era una città di infiniti splendori, non ricca di tesori com'erano Waterdeep e Mirabar, le città vicine più potenti, però senza rivali in bellezza. Era un salto all'indietro nei primi giorni dei Reami, quando i nani, gli umani e gli elfi avevano abbastanza spazio per vagare sotto il sole e le stelle senza doversi preoccupare di oltrepassare l'invisibile confine di un qualche regno ostile. Luna d'Argento esisteva in aperta sfida ai conquistatori e ai tiranni di tutto il mondo, un luogo dove nessuno serbava rancore a qualcun altro.

Lì gente di tutte le razze pacifiche camminava liberamente e senza paura in ogni vicolo e nella più scura delle notti, e se i viandanti passavano vicino a qualcuno e non venivano salutati con una parola di benvenuto, era soltanto perché quella persona era assorta troppo profondamente nella contemplazione.

«Il gruppo del nano è partito da Sellalunga da meno di una settimana», disse Sydney mentre giravano per la città. «Potremmo dover aspettare per molti giorni.»

«Dove andiamo?» chiese Entreri sentendosi fuori posto. I valori che venivano considerati a Luna d'Argento erano diversi da quelli di ogni altra città in cui era stato in precedenza, ed erano completamente estranei al suo modo avido e ingordo di vedere il mondo.

«Le strade sono piene di locande», rispose Sydney. «Gli ospiti sono molti, qui, e vengono accolti apertamente.»

«Allora trovare i quattro compagni, quando arriveranno, sarà davvero difficile», si lamentò Jierdan.

«Non poi così tanto», replicò furbescamente Sydney. «Il nano viene a Luna d'Argento per cercare informazioni. Poco dopo il loro arrivo, Bruenor e i suo amici andranno sicuramente alla Biblioteca dei Saggi, il luogo di sapere più famoso di tutto il nord.»

Entreri socchiuse gli occhi. «E noi saremo là per salutarli», disse.

12
Le Paludi dei Troll

Era una distesa di terra annerita e di pantani fumanti di nebbia, in cui il decadimento e l'incombente sensazione di pericolo schiacciavano anche il più limpido dei cieli. Il terreno saliva e scendeva senza sosta; tutti coloro che erano costretti a viaggiare in quei luoghi si arrampicavano su ogni altura nella speranza di scorgere la fine delle paludi, ma invece si trovavano di fronte soltanto altra desolazione, identica a quella che si erano appena lasciati alle spalle.

A ogni primavera i Cavalieri di Nesme si avventuravano coraggiosamente nelle paludi e appiccavano incendi per allontanare dai confini della loro città i mostri che abitavano quelle terre ostili. Dall'ultimo incendio erano già passate diverse settimane, ma le basse forre erano ancora appesantite dal fumo e l'aria intorno alle pile di legno carbonizzato era ancora offuscata dalle dense ondate di calore generate dagli incendi.

Bruenor aveva condotto i suoi amici nelle Paludi dei Troll in una sfida ostinata all'arroganza dei cavalieri ed era determinato ad aprirsi la strada verso Luna d'Argento. Ma, dopo il primo giorno di cammino, anche lui cominciò a dubitare della sua decisione. Quel luogo richiedeva un'attenzione sempre costante; ogni boschetto di alberi bruciati li costringeva a fermarsi, perché i monconi anneriti e privi di foglie e i ceppi senza vita somigliavano in modo inquietante ai sinistri abitatori dei pantani. Spesso il terreno spugnoso cedeva sotto di loro, trasformandosi in una profonda pozza di fango; soltanto la prontezza di riflessi di un compagno vicino risparmiava al malcapitato di turno la macabra scoperta della reale profondità delle fosse.

Una brezza incessante soffiava attraverso le paludi, alimentata dal con-

trasto di temperatura tra il terreno caldo e i pantani gelidi. Portava con sé un odore ben più mefitico di quello del fumo e della fuliggine, un sentore nauseante e dolciastro che Drizzt Do'Urden conosceva fin troppo bene: il fetore dei troll.

Quello era il loro regno. Tutto ciò che i quattro compagni avevano sentito dire delle Paludi Eterne, parole di cui avevano riso nella comodità della Lancia Sfuocata, non avrebbe potuto prepararli alla realtà che piombò su di loro all'improvviso quando fecero il loro ingresso in quella terra dimenticata.

Bruenor aveva calcolato che il gruppo, a patto di tenere un ritmo di marcia molto sostenuto, sarebbe riuscito ad attraversare le paludi in cinque giorni.

In quel primo giorno, infatti, riuscirono a coprire la distanza necessaria, ma il nano non aveva tenuto conto dei continui dietro-front che dovettero fare per aggirare i pantani. E così quel giorno, pur avendo marciato per più di venti miglia, si ritrovarono a meno di dieci dal punto in cui erano entrati nelle paludi.

Ma non incontrarono nessun troll né nessun altro essere malvagio e quella notte si accamparono indossando una maschera di quieto ottimismo.

«Farai tu la guardia?» chiese Bruenor a Drizzt, sapendo bene che soltanto il *drow* era in possesso dell'acutezza di sensi di cui avevano bisogno per sopravvivere alla notte.

Drizzt annuì. «Per tutta la notte», rispose, e Bruenor non fece discussioni. Il nano sapeva che, di guardia o meno, nessuno di loro sarebbe riuscito a dormire, quella notte.

L'oscurità arrivò all'improvviso, totale e soffocante. Bruenor, Regis e Wulfgar non riuscivano a vedersi le mani nemmeno se le mettevano a pochi centimetri dagli occhi.

E, con le tenebre, giunsero i rumori sinistri di un incubo che lentamente prendeva vita. Passi risucchiami e gorgoglianti si avvicinavano a loro da ogni parte. Lingue di fumo, miste alla nebbia notturna, si arrotolavano intorno ai tronchi degli alberi privi di foglie. Il vento non aumentò, ma crebbe invece l'intensità del fetore, ora accompagnato dai lamenti degli spiriti tormentati dagli abitatori delle paludi.

«Raccogliete la vostra roba», sussurrò Drizzt ai suoi amici.

«Che cosa vedi?» chiese Bruenor sottovoce.

«Nulla», fu la risposta. «Ma li sento qui intorno, esattamente come voi. Non possiamo lasciare che ci trovino seduti. Dobbiamo muoverci tra di

loro per impedirgli di radunarsi intorno a noi.»

«Mi fanno male le gambe», si lamentò Regis. «E mi si sono gonfiati i piedi. Non so nemmeno se riuscirò a infilarmi gli stivali!»

«Aiutalo, ragazzo», disse Bruenor a Wulfgar. «L'elfo ha ragione. Ti porteremo, se dobbiamo farlo, Cicciottello, ma non possiamo restare!»

Drizzt si mise in testa al gruppo, procedendo nell'oscurità più nera. A volte era costretto a tenere la mano a Bruenor dietro di lui e così via fino a Wulfgar, che chiudeva la fila, per impedire ai suoi compagni di inciampare sul sentiero che aveva scelto.

Sentivano la presenza delle sagome scure che si muovevano nelle tenebre, tradita dal fetore nauseante degli sventurati troll. Essendo l'unico a poter distinguere chiaramente l'orda che si stava radunando intorno a loro, Drizzt si rese conto della precarietà della situazione e trascinò i suoi amici con sé più veloce che poteva.

Ma la fortuna era dalla loro parte, perché in quel momento la luna spuntò nel cielo sopra di loro, trasformando la nebbia in uno spettrale lenzuolo argentato e rivelando a tutti e quattro il pericolo imminente. Ora che i movimenti intorno a loro erano ben visibili, gli amici si misero a correre.

Figure allampanate e barcollanti si profilavano nella nebbia di fianco a loro, dita artigliate si allungavano per afferrarli mentre correvano. Wulfgar si portò di fianco a Drizzt, abbattendo i troll con poderosi colpi di martello mentre il *drow* si preoccupava di mantenerli nella giusta direzione.

Corsero per ore, ma i troll seguitavano senza sosta a uscire dai pantani.

Incuranti della fatica e del dolore, e successivamente anche dell'insensibilità che attanagliò loro le gambe, i quattro amici corsero a perdifiato. La paura che provavano era molto più forte delle grida di protesta dei loro corpi esausti. La consapevolezza terrificante dell'orribile morte a cui sarebbero andati incontro se soltanto avessero esitato anche solo per un secondo, impedì loro di crollare. Persino Regis, troppo grasso e con gambe troppo corte per tenere quel ritmo, eguagliava il passo frenetico degli altri e addirittura spingeva chi gli stava davanti a correre ancora più veloce.

Drizzt si rese conto dell'inutilità della loro fuga. A ogni minuto che passava, il martello di Wulfgar si faceva più lento e la loro andatura sempre più barcollante.

Avevano ancora davanti molte ore di oscurità, e nemmeno l'alba poteva garantire la fine di quell'estenuante inseguimento. Per quante miglia potevano resistere ancora? Quanto ci voleva prima che imboccassero il sentiero sbagliato e si ritrovassero la strada sbarrata da un pantano senza fondo con

centinaia di troll alle spalle?

Drizzt cambiò la sua strategia. Smise di pensare soltanto alla fuga e cominciò a cercare un tratto di terreno in cui avrebbero potuto arroccarsi per difendersi dagli attacchi dei troll. Intravide una piccola collinetta, forse alta una trentina di metri, ma i tre lati che riusciva a vedere da dove si trovava avevano una pendenza ripida, quasi verticale. Forse, però, un alberello striminzito e solitario che cresceva su un lato avrebbe potuto rendere possibile la scalata.

Indicò il posto a Wulfgar, che capì immediatamente le intenzioni dell'elfo e cambiò direzione. Due troll spuntarono davanti a loro per fermarli, ma Wulfgar, ringhiando di rabbia, si avventò contro di essi. Dente di Aegis si abbatté furiosamente più e più volte e gli altri tre riuscirono a scivolare dietro il barbaro e a raggiungere la collinetta.

Wulfgar rotolò via e corse per raggiungerli, seguito da vicino da due ostinati troll ai quali ora si era aggiunta una lunga fila di loro simili.

Sorprendentemente agile a dispetto del suo ventre prominente, Regis fuggì su per l'albero in cima alla collinetta. Ma Bruenor, che non era fatto per simili arrampicate, dovette lottare per ogni singolo centimetro.

Drizzt appoggiò la schiena contro l'albero e impugnò le scimitarre. «Aiutalo!» gridò a Wulfgar. «Poi sali tu! Io li terrò a bada!»

Wulfgar respirava con ansiti affannosi. Un rivolo di sangue gli colava dalla fronte. Inciampò nell'albero e cominciò a salire dietro il nano. Le radici cedevano sotto il loro peso e i due sembravano perdere un centimetro per ogni due che ne guadagnavano. Finalmente, Regis riuscì ad afferrare la mano di Bruenor e a tirarlo in cima. Wulfgar, con la strada finalmente libera davanti a sé, si affrettò a raggiungerli. Una volta assicurata la loro momentanea salvezza, si voltarono a guardare preoccupati il loro amico che era rimasto giù.

Drizzt lottava contro tre mostri, ma altri troll premevano subito dietro. Wulfgar prese in considerazione l'ipotesi di saltare giù dal suo ramo a metà dell'albero e di morire al fianco del *drow*, ma Drizzt, che periodicamente si voltava per controllare i progressi dei suoi amici, notò l'esitazione del barbaro e gli lesse nel pensiero. «Vai!» urlò. «Il tuo ritardo non è di alcun aiuto!»

Wulfgar si fermò, pensando a chi gli aveva dato quell'ordine. Infine, la fiducia e il rispetto che provava per Drizzt sconfissero il suo desiderio di gettarsi nella mischia e, a malincuore, il barbaro si arrampicò per raggiungere Regis e Bruenor sul piccolo altipiano.

I troll circondarono l'elfo. I loro artigli affilati si protendevano da ogni lato verso di lui. Drizzt udì i suoi amici implorarlo di fuggire e di raggiungerli, ma sapeva che i mostri erano già scivolati alle sue spalle per bloccargli la fuga.

Un sorriso gli si allargò sul volto; gli occhi fiammeggiarono.

Si avventò sul gruppo più folto di troll, lontano dalla collinetta ormai irraggiungibile e dagli occhi orripilati dei suoi amici.

Ma i tre compagni ebbero ben poco tempo per pensare al destino del *drow:* anche loro ben presto si resero conto di essere attaccati da ogni lato. I troll risalivano inesorabilmente la collinetta, graffiando il terreno per afferrarli.

Ognuno si piazzò in difesa del proprio lato. Fortunatamente, la pendenza del retro della collinetta si era rivelata ancora più ripida, in alcuni punti addirittura rovesciata. I troll non avrebbero potuto prenderli alle spalle.

Wulfgar era il più letale dei tre; a ogni colpo del potente martello, un troll cadeva dalla collina. Ma, prima ancora che il barbaro potesse riuscire a respirare, un altro ne prendeva il posto.

Regis, brandendo la sua piccola mazza, era meno efficace. Colpiva con tutte le sue forze su dita, gomiti, persino teste, ma non riusciva a far cadere i mostri dai loro appigli. E i troll si avvicinavano sempre più. Inevitabilmente, quando uno dei mostri raggiungeva la sommità dell'altura, Wulfgar o Bruenor dovevano abbandonare la loro battaglia e abbattere la bestia.

Sapevano che, non appena avessero fallito un solo colpo, si sarebbero ritrovati accanto a un troll sulla cima della collina.

Il disastro accadde pochi minuti dopo. Mentre un altro mostro protendeva il corpo oltre la sommità dell'altura, Bruenor ruotò su se stesso per aiutare Regis. L'ascia del nano fendette il corpo del troll con assoluta precisione.

Troppa precisione. La lama tagliò il collo del troll e lo attraversò, decapitandolo. Ma, nonostante la testa fosse volata giù dalla collinetta, il corpo continuò a salire. Regis cadde all'indietro, troppo terrorizzato per reagire.

«Wulfgar!» gridò Bruenor.

Il barbaro si girò, senza rallentare per non aprire un varco alla schiera senza fine dei nemici, e abbatté Dente di Aegis sul petto del mostro, scaraventandolo nel vuoto.

Altre due mani si aggrapparono all'orlo. Dal lato di Wulfgar, un altro troll era riuscito a strisciare per più di metà oltre la cresta. E, dietro di loro, dove avrebbe dovuto trovarsi Bruenor, un terzo troll era in piedi e stava

sollevando l'inerme *halfling*.

Non sapevano da dove cominciare. La collina era perduta.

Wulfgar contemplò persino l'idea di gettarsi sulla canea sottostante per morire come un vero guerriero uccidendo più nemici possibile. Ma anche per non essere costretto a vedere i suoi amici che venivano fatti a pezzi.

Ma, improvvisamente, il troll che incombeva su Regis barcollò e annaspò nell'aria per mantenere l'equilibrio, come se qualcosa lo stesse tirando da dietro. Una delle sue gambe perse il contatto con il terreno e il mostro cadde all'indietro scomparendo nella notte.

Drizzt Do'Urden estrasse la scimitarra dal polpaccio dell'essere, quindi rotolò agilmente sulla sommità della collinetta e atterrò in piedi di fianco allo stupefatto Regis. L'elfo aveva il mantello lacerato e il sangue gli scuriva i vestiti in più punti.

Ma aveva ancora il sorriso stampato sulle labbra, e il fuoco azzurro nei suoi occhi fece capire ai suoi amici che era ben lungi dall'essere sconfitto. Scattò verso il nano e il barbaro che lo guardavano a bocca aperta e fece a pezzi il troll più vicino, gettandolo rapidamente di lato.

«Come hai fatto?» chiese Bruenor incredulo, anche se, mentre correva in aiuto di Regis, sapeva benissimo che il *drow* era troppo occupato per potergli dare una risposta.

La mossa arrischiata da Drizzt ai piedi della collina gli aveva dato un vantaggio sui suoi nemici. I troll con cui stava combattendo erano grandi il doppio di lui. Gli altri che premevano alle loro spalle, avendo la visuale completamente ostruita, non avevano la più pallida idea di ciò che stava arrivando. Drizzt sapeva di non aver causato danni permanenti ai troll: le ferite che aveva inferto al suo passaggio sarebbero guarite subito e le membra che aveva mutilato sarebbero cresciute altrettanto rapidamente. Ma quella manovra avventata gli aveva fatto guadagnare il tempo di cui aveva bisogno per allontanarsi dall'orda inferocita e aggirarla nella tenebra. Una volta libero nella notte nera, aveva scelto la strada migliore per tornare alla collinetta, passando attraverso il gruppo distratto dei troll con la stessa fulminea intensità. Quando aveva raggiunto la base della collina, la sua agilità l'aveva salvato: aveva risalito praticamente di corsa la parete dell'altura, montando addirittura sulla schiena di un troll, troppo rapido perché i mostri potessero riuscire ad afferrarlo.

La difesa dell'altura ora era più solida. Con l'ascia di Bruenor, il martello di Wulfgar e le scimitarre vorticanti di Drizzt a difendere ognuno dei tre lati, la strada per la cima non era facile per i troll. Regis, al centro del pic-

colo altipiano, scattava alternativamente da uno dei suoi tre amici quando un troll si faceva troppo vicino alla sommità.

Ma i troll continuavano ad arrivare. La calca ai piedi dell'altura si faceva più fitta di minuto in minuto, e i quattro amici si resero perfettamente conto di quale sarebbe stato l'inevitabile esito dello scontro. L'unica possibilità che avevano era di riuscire a interrompere l'ammassarsi dei mostri alla base della collina. Ma erano tutti troppo occupati a tenere a bada i loro avversari per poter cercare una soluzione.

Tutti tranne Regis.

Successe quasi per caso. Il braccio sussultante di un troll, tranciato da una delle lame di Drizzt, strisciò al centro delle loro difese. Regis, assolutamente rivoltato, colpì selvaggiamente quella cosa con la mazza. «Non muore!» gridò, mentre la cosa continuava a sobbalzare e ad afferrare la piccola arma. «Non muore! Qualcuno la colpisca! Qualcuno la tagli! Qualcuno la bruci!»

Gli altri tre erano troppo occupati per rispondere alle suppliche disperate dell'*halfling*, ma fu proprio l'ultima frase che aveva gridato in preda alla disperazione a fargli nascere un'idea nel cervello. Saltò sull'arto sussultante, inchiodandolo a terra per un attimo mentre si frugava nelle tasche in cerca dell'acciarino e della pietra focaia.

Le mani gli tremavano così tanto che riuscì a malapena a colpire la pietra, ma la scintilla infinitesimale che riuscì a produrre portò a termine il proprio lavoro di morte. Il braccio del troll si incendiò e si arricciò in una palla fumante. Per nulla intenzionato a perdere l'opportunità che aveva davanti, Regis raccolse l'arto fiammeggiante e corse da Bruenor. Trattenne l'ascia del nano, dicendo a Bruenor di lasciare che il primo dei suoi avversari oltrepassasse la cresta della collinetta.

Quando il troll si issò sulla sommità, Regis gli conficcò il fuoco in faccia. La testa del troll esplose in una fiammata. Strillando per il dolore, il mostro cadde dalla collina, portando il fuoco mortale tra i suoi stessi compagni.

I troll non temevano la spada o il martello. Le ferite inferte da quelle armi si rimarginavano rapidamente e persino una testa mozzata non ci metteva molto a ricrescere. In verità, simili scontri aiutavano la riproduzione di quella specie sciagurata, perché a un troll sarebbe ricresciuto un braccio mutilato, e da un braccio mutilato sarebbe ricresciuto un altro troll! Più di un lupo aveva banchettato con la carcassa di un troll, con l'unico risultato di attirare su di sé una morte orribile quando un nuovo mostro gli nasceva

nello stomaco.

Ma anche i troll avevano un punto debole. Il fuoco era la loro rovina, ed essi lo conoscevano fin troppo bene. Le ustioni non potevano guarire e un troll ucciso dalle fiamme era morto per sempre. E, quasi fosse stato stabilito da un disegno divino, il fuoco attecchiva sulla pelle secca di un troll con la stessa rapidità con cui avrebbe incendiato un fascio di sterpi.

I mostri della parte di Bruenor fuggirono o precipitarono in mucchi carbonizzati. Osservando quello spettacolo, Bruenor batté sulla spalla dell'*halfling.* Nei suoi occhi stanchi si riaccese la speranza.

«Legna», rifletté Regis. «Abbiamo bisogno di legna.»

Bruenor si tolse lo zaino dalle spalle. «Avrai il tuo legno, Cicciottello», rise, indicando davanti a sé l'alberello abbarbicato alla parete della collina. «E c'è dell'olio nella mia borsa!» Corse da Wulfgar. «L'albero, ragazzo! Dai una mano all'*halfling*», fu l'unica spiegazione che gli diede.

Non appena Wulfgar si voltò e vide tra le mani di Regis una fiasca di olio, capì immediatamente quale fosse la sua parte. Nessun troll era ancora tornato da quel lato della collina e il fetore di carne bruciata che proveniva dal basso era quasi insopportabile. Con una sola spinta, il possente barbaro strappò l'alberello dalle radici e lo sollevò verso Regis. Poi tornò indietro e prese il posto del nano, permettendogli di usare la sua ascia per tagliare l'albero.

Poco dopo, missili fiammeggianti accesero il cielo tutt'intorno la collina e caddero sull'orda di troll, generando scintille mortali che si sparsero ovunque con rapidità impressionante. Regis corse sull'orlo della collina con un'altra fiasca d'olio e ne spruzzò il contenuto sui troll più vicini. I mostri fuggirono in preda a una frenesia terrorizzata. Si scatenò un putiferio e, tra il fuggi fuggi generale e il rapido diffondersi delle fiamme, la zona sottostante fu libera in pochi minuti.

Gli amici non videro nessun altro movimento per le poche ore che rimanevano prima dell'alba, se non il penoso sussultare degli arti recisi e le contorsioni dei corpi bruciati. Affascinato, Drizzt si chiese quanto tempo sarebbero riuscite a sopravvivere quelle creature.

Esausti com'erano, quella notte nessuno dei quattro riuscì a trovare un solo minuto di sonno. Arrivò l'alba e, nonostante il fumo fosse ancora sospeso pesantemente nell'aria, intorno non c'era traccia di troll e Bruenor insistette affinché si rimettessero subito in cammino.

Lasciarono la loro fortezza e camminarono, perché non avevano altra scelta e perché si rifiutavano di cedere laddove altri avevano vacillato.

Non incontrarono nient'altro, ma gli occhi della palude erano ancora fissi su di loro, in un silenzio innaturale foriero di sciagure.

Più tardi, mentre arrancavano faticosamente nel fango, Wulfgar si fermò all'improvviso e scagliò Dente di Aegis in un piccolo boschetto di alberi anneriti. L'abitatore dei pantani: perché quello era in realtà il bersaglio del barbaro, incrociò le braccia per difendersi, ma il magico martello da guerra lo colpì con tale forza da spaccarlo in due. I suoi compagni, quasi una dozzina, abbandonarono le loro pose immobili e, spaventati, si diedero alla fuga scomparendo nelle paludi.

«Come hai fatto a scoprirlo?» chiese Regis. Era certo che, come lui, il barbaro avesse a malapena notato la macchia di alberi.

Wulfgar scosse la testa, non sapendo onestamente cosa l'avesse spinto. Ma sia Drizzt che Bruenor capirono, e approvarono. Stavano tutti seguendo l'istinto, ora. La stanchezza portava le loro menti oltre lo stadio del pensiero razionale, ma i riflessi di Wulfgar rimanevano al loro consueto livello di precisione. Magari aveva colto un movimento minimo con la coda dell'occhio, così infinitesimale che la parte conscia del suo cervello non l'aveva nemmeno registrato. Ma il suo istinto di sopravvivenza aveva reagito. Il nano e il *drow* si scambiarono uno sguardo di conferma, questa volta non troppo sorpresi per la maturità di guerriero che il barbaro mostrava di aver raggiunto.

Il giorno divenne insopportabilmente caldo, accrescendo il loro disagio. Tutto ciò che avevano voglia di fare era lasciarsi andare e consentire alla stanchezza di prendere il sopravvento.

Ma Drizzt li spinse in avanti, scrutando il terreno circostante in cerca di un'altra zona difendibile, anche se dubitava fortemente di poterne trovare una così ben congegnata come l'ultima. Eppure, avevano ancora abbastanza olio per poter superare un'altra notte, se solo fossero riusciti a controllare un'area abbastanza piccola da permetter loro di usare le fiamme a proprio favore. Una qualsiasi montagnola, magari persino una macchia di alberi, sarebbe stata sufficiente.

Ciò che trovarono, invece, fu un altro pantano. Questo si allungava in ogni direzione fin dove riuscivano a vedere, forse per miglia. «Possiamo dirigerci a nord», suggerì Drizzt a Bruenor. «Ormai dovremmo essere giunti abbastanza a est per uscire dalle paludi in un punto oltre la sfera di influenza di Nesme.»

«La notte ci sorprenderà lungo la riva del fiume», osservò amaramente Bruenor.

«Possiamo attraversarlo», suggerì Wulfgar.

«I troll entrano nell'acqua?» chiese Bruenor a Drizzt, affascinato dalla possibilità. Il *drow* si strinse nelle spalle.

«Allora vale la pena di tentare!» dichiarò Bruenor.

«Raccogliamo qualche ceppo», disse Drizzt. «Non c'è tempo di legarli insieme... possiamo farlo in acqua, se necessario.»

Facendo galleggiare i ceppi uno di fianco all'altro, scivolarono nell'acqua fredda e stagnante dell'immenso pantano.

Anche se non erano certo entusiasti alla sensazione risucchiante e fangosa che li tirava giù a ogni passo, Drizzt e Wulfgar scoprirono di poter camminare in molti punti, spingendo davanti a loro la zattera di fortuna con una velocità costante. Regis e Bruenor, troppo bassi per l'acqua, stavano a cavalcioni dei ceppi. Con il passare delle ore, cominciarono a sentirsi più a proprio agio con il lugubre sussurro del pantano e finirono con l'accettare quella parentesi acquatica come un tranquillo periodo di riposo.

Il ritorno alla realtà fu davvero brusco.

L'acqua intorno a loro esplose all'improvviso, e tre forme simili a troll li trassero in un'imboscata. Regis, che si era quasi addormentato a cavalcioni del suo ceppo, fu scagliato in acqua. Wulfgar venne colpito al petto prima che potesse impugnare il martello, ma non era un *halfling* e nemmeno la considerevole forza del mostro era in grado di spostarlo all'indietro. E il troll, che si parò di fronte al sempre vigile Drizzt, si ritrovò due scimitarre al lavoro sulla faccia prima ancora che la sua testa riuscisse a spuntare dall'acqua.

La battaglia fu rapida e furiosa come il suo brusco inizio. Infuriati per le continue prove a cui erano stati sottoposti dalle inesorabili paludi, i quattro amici reagirono all'assalto con un contrattacco di furia ineguagliabile. Il troll di Drizzt venne tagliato in due prima ancora che potesse alzarsi del tutto e Bruenor ebbe abbastanza tempo per prepararsi ad affrontare il mostro che aveva fatto cadere Regis.

Il troll di Wulfgar, nonostante fosse riuscito a mettere a segno un secondo colpo, fu colpito con una gragnuola selvaggia che non si aspettava assolutamente. Non era una creatura intelligente, e la limitata capacità di ragionamento, sommata all'inesperienza, lo convinse che il suo nemico, dopo aver ricevuto due colpi simili, non avrebbe potuto rimanere in piedi, pronto a reagire.

La sua deduzione, però, si rivelò di ben poca utilità quando Dente di Aegis lo sprofondò di nuovo sotto la superficie del pantano.

Regis tornò a galla e allungò un braccio sul ceppo. Un lato della sua faccia brillava per un graffio simile a una frustata e dall'aspetto molto doloroso.

«Che cos'erano?» chiese Wulfgar al *drow*.

«Qualche specie di troll», rifletté Drizzt mentre colpiva ancora la forma che giaceva immobile davanti a lui sotto la superficie dell'acqua.

Wulfgar e Bruenor capirono il motivo del suo attacco continuato. Improvvisamente spaventati, ripresero a colpire le sagome che giacevano di fianco a loro, sperando di mutilare i cadaveri a sufficienza per riuscire ad allontanarsi di molte miglia prima che quelle cose tornassero in vita.

Sotto la superficie del pantano, nell'immota solitudine delle acque nere, i tonfi cupi dell'ascia e del martello disturbarono il sonno di altre creature. In particolare, una di esse aveva dormito per oltre una decade senza venire importunata dai pericoli in agguato nelle vicinanze, sentendosi al sicuro nella propria consapevolezza di superiorità.

Stordito e confuso dal colpo che aveva ricevuto, Regis si accasciò di traverso sul ceppo chiedendosi se gli fosse rimasta la forza di combattere, quasi che quell'imboscata inattesa avesse trascinato il suo animo oltre il punto di rottura. Quando il ceppo cominciò ad andare alla deriva seguendo la calda brezza delle paludi, non se ne accorse nemmeno. Il ceppo si agganciò alle radici esposte di una piccola fila di alberi, poi fluttuò libero nelle acque ricoperte di ninfee di una laguna silenziosa.

Regis si stiracchiò pigramente, consapevole solo in parte del cambiamento del paesaggio *intorno* a lui. In sottofondo, riusciva ancora a udire debolmente i discorsi dei suoi amici.

Ma, quando l'acqua prese ad agitarsi sotto di lui, maledì la sua sbadataggine e lottò contro la morsa ostinata del letargo che gli annebbiava i pensieri. Una sagoma violacea squarciò la superficie e solo allora l'*halfling* vide le enormi fauci spalancate, in cui spuntavano file e file di denti acuminati come pugnali.

Regis non gridò. Rimase pietrificato nel vedere lo spettro della propria morte che si profilava davanti a lui.

Un verme gigante.

«Pensavo che l'acqua potesse almeno proteggerci in qualche modo da quegli esseri immondi», si lamentò Wulfgar, dando un ultimo colpo al cadavere del troll che giaceva sott'acqua davanti a lui.

«Per lo meno è più facile spostarsi», disse Bruenor.

«Raccogliamo i ceppi e ricominciamo a muoverci. Non possiamo sapere quanti amici di questi tre infestino la zona.»

«Non ho nessuna voglia di rimanere a contarli», rispose Wulfgar. Poi si guardò intorno, perplesso, e chiese: «Dov'è Regis?»

Nella confusione della battaglia, nessuno si era accorto che l'*halfling* era andato alla deriva sul suo ceppo. Bruenor fece per chiamarlo, ma Drizzt gli chiuse la bocca con la mano.

«Ascolta», disse.

Il nano e Wulfgar si immobilizzarono e, senza nemmeno fiatare, tesero le orecchie nella direzione in cui il *drow* stava guardando intensamente. Dopo un attimo, udirono la voce tremante dell'*halfling.*

«... è davvero una splendida pietra», gli sentirono dire. Capirono immediatamente che stava usando il pendaglio per togliersi dai guai.

La gravità della situazione divenne subito chiara, perché Drizzt riuscì a dare una forma alle immagini confuse che vedeva oltre una fila di alberi, a circa trecento metri verso ovest. «Un verme!» sussurrò ai suoi compagni. «Più grande di qualsiasi cosa io abbia mai visto!» Indicò a Wulfgar un grosso albero e corse via, aggirando il pantano a sud mentre si toglieva dallo zaino la statuetta di onice ed evocava Guenhwyvar. Avrebbero avuto bisogno di tutto l'aiuto possibile nell'affrontare quella bestia.

Tenendosi basso sul pelo dell'acqua, Wulfgar si fece strada cautamente fino alla prima fila di alberi e cominciò ad arrampicarsi sull'albero indicatogli da Drizzt. Ora la scena era perfettamente chiara davanti a lui. Bruenor lo seguì, scivolando però tra gli alberi e spingendosi ancora più addentro al pantano, finché non giunse in posizione dalla parte opposta.

«Ce ne ho altre», contrattò Regis, alzando la voce nella speranza che i suoi amici lo sentissero e venissero in suo soccorso. Continuava a far ciondolare ipnoticamente la catenella con il rubino. Non pensò nemmeno per un istante che quel mostro primitivo potesse comprendere le sue parole, ma gli sembrava che lo sfavillio della gemma stesse disorientando la creatura abbastanza da impedirle di ingoiarlo, almeno per ora.

A dire il vero, il potere magico del rubino aveva ben poco effetto sul mostro. I vermi giganti non avevano una mente a cui ci si poteva rivolgere, e gli incantesimi non avevano alcun effetto su di loro. Ma quel verme gigantesco non era realmente affamato e, affascinato dalla danza di luce della pietra, permise a Regis di continuare il suo giochetto.

Drizzt si appostò lontano lungo la fila di alberi e imbracciò l'arco, men-

tre Guenhwyvar scivolava agilmente ancor più lontano, aggirando il mostro da dietro. Drizzt riusciva a scorgere Wulfgar pronto a entrare in azione, posizionato in cima all'albero sopra Regis. Non riusciva a vedere Bruenor, ma sapeva che l'ingegnoso nano avrebbe sicuramente trovato un modo per rendersi utile.

Finalmente, il verme si stancò di giocare con l'*halfling* e la sua gemma roteante. Ci fu un improvviso risucchio e la bava acida del mostro sfrigolò nell'aria.

Rendendosi conto del pericolo, Drizzt agì per primo. Evocò una sfera di tenebra intorno al ceppo di Regis.

Inizialmente, Regis pensò che quell'improvvisa oscurità significasse la fine della sua vita. Ma, quando rotolò scompostamente dal ceppo e venne schiaffeggiato e poi inghiottito dall'acqua gelida, capì.

La tenebra riuscì a confondere il mostro per un istante, ma subito dopo la bestia sputò un torrente di bava acida. La sostanza sfrigolò a contatto con l'acqua, incendiando il ceppo.

Wulfgar balzò giù dall'albero, gettandosi nel vuoto senza paura al grido di «Tempus!»

Le sue gambe si spalancarono, ma il suo braccio destro si piegò ad afferrare il martello, pronto a colpire.

Il verme inclinò la testa di lato per spostarsi lontano dal barbaro, ma la sua reazione non fu abbastanza rapida. Dente di Aegis si abbatté su un lato della sua faccia, strappò la pelle violacea e distrusse la parte esterna delle fauci, passando attraverso le ossa e i denti. Wulfgar aveva messo tutte le forze che possedeva in quell'unico colpo devastante. Mentre piombava nell'acqua gelida sotto la tenebra evocata da Drizzt, non riuscì a capire l'enorme successo che aveva ottenuto con il suo assalto.

Infuriato per il dolore e ferito come non era mai stato prima di allora, il verme gigante emise un ruggito che sradicò gli alberi e fece fuggire precipitosamente centinaia di creature delle paludi. Inarcò il corpo e si abbatté più volte sull'acqua, sollevando enormi spruzzi nell'aria.

Drizzt aprì il fuoco, incoccando la quarta freccia prima ancora che la prima avesse raggiunto il bersaglio. Il verme ferito ruggì ancora una volta e si voltò verso il *drow*, sputando un secondo getto di acido.

Ma l'elfo, agile e rapido, se ne era già andato quando l'acido piovve sfrigolando proprio nel punto in cui lui si trovava fino a un istante prima.

Nel frattempo, Bruenor si era immerso completamente nell'acqua, arrancando alla cieca verso la bestia. Le contorsioni frenetiche del mostro quasi

lo seppellirono nel fango. Uscì dall'acqua proprio dietro alle spire del verme. Il corpo della bestia era largo due volte la sua altezza, ma il nano non esitò nemmeno per un istante, conficcando l'ascia nella pelle coriacea.

Quindi Guenhwyvar balzò sulla schiena del mostro e corse lungo il corpo, appollaiandosi sulla testa. Gli artigli della pantera affondarono negli occhi del verme prima ancora che la bestia avesse il tempo di reagire ai nuovi assalti.

Drizzt si trascinò lontano. La sua faretra era quasi vuota: almeno una dozzina di frecce erano conficcate nella testa e nelle fauci del mostro. La bestia decise di concentrare i suoi sforzi su Bruenor; era quell'ascia spietata che gli infliggeva le ferite più dolorose. Ma, prima che potesse strisciare verso il nano, Wulfgar emerse dalle tenebre e gli scagliò contro il martello. Dente di Aegis si schiantò ancora una volta contro la bocca del verme e l'osso, già indebolito, si spezzò con uno schiocco. Bolle di sangue acido e frammenti di osso caddero sibilando nel pantano. Il verme ruggì una terza volta, infuriato e sofferente.

I quattro amici furono inesorabili. Le frecce del *drow* andavano a segno senza sosta. Gli artigli di Guenhwyvar scavavano sempre più in profondità. L'ascia del nano tagliava e mozzava senza pietà, mandando pezzi di pelle a galleggiare sull'acqua stagnante. E Wulfgar continuava a colpire.

Il verme arretrò. Non poteva ritirarsi. Nell'ondata di tenebra che calò rapidamente su di lui, era già fin troppo occupato a cercare di mantenere ostinatamente l'equilibrio. Aveva la mascella spezzata e un occhio maciullato. I colpi senza sosta del nano e del barbaro erano riusciti a sfondare la sua corazza protettiva. Bruenor ringhiò di piacere quando la sua ascia finalmente affondò nella carne viva.

Uno spasmo violentissimo e improvviso del corpo del mostro fece cadere Guenhwyvar nel pantano e scagliò lontano Bruenor e Wulfgar. Gli amici non tentarono nemmeno di tornare all'attacco. Sapevano che il loro compito era terminato. Il verme vibrò e si contorse nei suoi ultimi attimi di vita.

Cadde nel pantano, immerso in un sonno più lungo di qualsiasi altro sonno avesse mai conosciuto: il sonno infinito della morte.

13
L'ultima corsa

Quando la bolla di tenebra svanì ne emerse Regis, scuotendo la testa ab-

barbicato al ceppo che ora era ridotto a poco più di un pezzo di cenere nera. «Questo va oltre le nostre possibilità», sospirò. «Non possiamo farcela.»

«Abbi fede, Cicciottello», lo confortò Bruenor, arrancando nell'acqua per raggiungerlo. «Stiamo creando delle storie che racconteremo ai figli dei nostri figli, e che verranno raccontate ad altri quando noi non ci saremo più!»

«Intendi dire oggi, allora?» sbottò Regis. «O magari riusciremo a sopravvivere a questo giorno e non ci saremo più domani.»

Bruenor rise e afferrò il ceppo. Poi rassicurò Regis con un sorriso avventuroso. «Non ancora, amico mio. Non finché non avrò compiuto la mia missione!»

Mentre era intento a recuperare le frecce, Drizzt notò la pesantezza con cui Wulfgar era appoggiato al corpo del verme. Da lontano, pensò che il barbaro fosse semplicemente esausto. Ma, quando si avvicinò, cominciò a sospettare qualcosa di più grave. Wulfgar evitava chiaramente di appoggiare una gamba. Sembrava che si fosse fatto male alla gamba stessa oppure alla schiena.

Quando il giovane si accorse dello sguardo preoccupato del *drow,* si raddrizzò stoicamente. «Muoviamoci», suggerì, allontanandosi in direzione di Bruenor e di Regis e facendo del suo meglio per nascondere l'andatura zoppicante.

Drizzt non fece domande. Il barbaro aveva la pelle dura come la tundra in pieno inverno, ed era troppo orgoglioso e altruista per ammettere di essersi fatto male quando la sua ammissione non sarebbe stata di alcuna utilità. I suoi amici non potevano fermarsi ad aspettare che lui guarisse e certamente non potevano portarlo a braccia, quindi Wulfgar avrebbe stretto i denti e avrebbe continuato a camminare.

Ma si era fatto male davvero. Quando era caduto in acqua dopo essersi buttato dall'albero, si era distorto malamente la schiena. Nel fervore della battaglia, con l'adrenalina che gli rombava nel sangue, non aveva nemmeno sentito il dolore. Adesso, però, ogni passo gli costava un grande sforzo.

Drizzt lo vedeva chiaramente, così come vedeva chiaramente la disperazione che era discesa sul viso solitamente allegro di Regis e la stanchezza che piegava verso il basso l'ascia del nano, a dispetto di tutte le sue ottimistiche vanterie. Si guardò intorno e, per la prima volta, Drizzt si chiese se lui e i suoi compagni non stessero davvero spingendosi oltre i propri limiti.

Guenhwvvar non era rimasta ferita nella battaglia. Era soltanto un po'

scossa, ma Drizzt, rendendosi conto che il pantano offriva ben poche possibilità di movimento alla pantera, la rimandò nella sua dimensione. Gli sarebbe piaciuto avere il felino al loro fianco, ma l'acqua era troppo profonda per le sue zampe e l'unico modo in cui Guenhwvvar avrebbe potuto muoversi sarebbe stato saltare da un albero all'altro. Drizzt sapeva che non avrebbe funzionato. Lui e i suoi amici avrebbero dovuto proseguire da soli.

Scavando nel profondo di loro stessi per rinforzare la propria determinazione, i quattro amici si misero al lavoro. Il *drow* ispezionò la testa del verme per riprendersi le frecce che aveva scoccato, sapendo fin troppo bene che in futuro ne avrebbe avuto ancora bisogno, mentre gli altri tre recuperavano ciò che restava dei ceppi e delle provviste.

Poco dopo ripresero ad andare alla deriva sulle acque del pantano, cercando di compiere il minor sforzo fisico possibile e lottando a ogni istante per tenere le proprie menti sveglie e attente ai pericoli che li circondavano. Ma, fatta eccezione per Drizzt, con il calore del giorno (il giorno più caldo da quando erano partiti) e il lieve ondeggiare dei ceppi sull'acqua ferma del pantano, caddero addormentati uno dopo l'altro.

Il *drow* restò vigile, tenendo in movimento la zattera di fortuna: non potevano permettersi di perdere altro tempo. Fortunatamente, oltre la laguna lo specchio d'acqua si allargò e Drizzt ebbe meno ostacoli da affrontare. Dopo un po', il pantano divenne una macchia confusa intorno a lui. I suoi occhi stanchi si offuscarono, rimanendo sensibili soltanto ai contorni generali del paesaggio circostante e a qualsiasi movimento improvviso tra gli alberi.

Ma Drizzt Do'Urden era un guerriero, dotato di incredibile disciplina e di riflessi fulminei. I troll acquatici colpirono ancora, e il minuscolo barlume di coscienza che era rimasto nell'elfo lo richiamò alla realtà in tempo per negare ai mostri il vantaggio della sorpresa.

Wulfgar e Bruenor si svegliarono di scatto, armi in pugno, nel medesimo istante in cui il suo grido di avvertimento risuonò nella palude. Questa volta dall'acqua uscirono contro di loro soltanto due troll e i tre si liberarono dei mostri in pochi secondi.

Per tutta la durata dello scontro, Regis continuò a dormire.

Arrivò il freddo della sera, disperdendo misericordiosamente le ondate di calore. Bruenor decise che avrebbero continuato a muoversi. Due di loro avrebbero spinto i ceppi mentre gli altri due riposavano.

«Regis non può spingere», rifletté Drizzt. «È troppo basso per il pantano.»

«Allora lasciatelo lì e fate la guardia mentre io spingo», si offrì stoicamente Wulfgar. «Non ho bisogno di aiuto.»

«Allora tu e Regis fate il primo turno», disse Bruenor, «Cicciottello ha dormito per tutto il giorno. Sarà capace di star sveglio un paio d'ore!»

Per la prima volta quel giorno, Drizzt si arrampicò sul ceppo e appoggiò la testa sullo zaino. Ma non chiuse gli occhi. I turni proposti da Bruenor sembravano giusti, ma in realtà erano poco pratici. Nell'oscurità della notte, soltanto lui poteva guidarli e tenere gli occhi aperti per individuare i pericoli che potevano avvicinarsi. Durante il turno di Wulfgar e Regis, il *drow* alzò più volte la testa per dare all'*halfling* qualche dritta su ciò che li circondava e qualche consiglio sulla miglior direzione da prendere.

Anche quella notte, per Drizzt non ci sarebbe stato riposo. Si ripromise di riposare la mattina seguente, ma quando infine arrivò all'alba, gli alberi e le canne incombevano ancora sulle loro teste. L'ansia della palude si chiuse su di loro, come se la palude stessa fosse un essere senziente che li osservava e complottava per impedire loro il passaggio.

L'acqua aperta si rivelò un beneficio per i compagni. Cavalcare sulla sua superficie liscia era più facile che camminare e, a dispetto dei pericoli in agguato, non incontrarono nulla di ostile dopo il loro secondo scontro con i troll acquatici. Quando, dopo giorni e notti di placida deriva, rimisero piede sulla terra annerita, ritennero di aver coperto la maggior parte della distanza che li separava dall'estremità opposta dalle Paludi Eterne. Visto che l'*halfling* (specialmente da quando il viaggio aveva appiattito la rotondità del suo ventre) era l'unico abbastanza leggero da poter raggiungere i rami più alti, lo mandarono in cima all'albero più alto che riuscirono a trovare e le loro speranze furono confermate. Verso est, Regis vide degli alberi stagliarsi in lontananza all'orizzonte. Erano ancora lontani, ma non a più di un giorno o due di cammino. Alberi... non gli striminziti grappoli di betulle o gli alberelli coperti di fango delle paludi, ma una folta foresta di olmi e di querce.

A dispetto della stanchezza, si rimisero in cammino, sospinti dalla molla di una nuova speranza. Riscoprirono la sicurezza del terreno solido sotto i piedi e, nonostante sapessero di dover ancora trascorrere una notte accampati vicino alle orde di troll in agguato nella palude, ora erano consapevoli che la terribile prova delle Paludi Eterne stava per giungere al termine. Non avevano nessuna intenzione di lasciare che i malvagi abitanti della palude li sconfiggessero proprio nell'ultimo tratto della traversata.

«Sarebbe meglio fermarci, per oggi», suggerì Drizzt anche se mancava

molto più di un'ora al tramonto. Aveva già avvertito la presenza sempre più numerosa che si andava radunando intorno a loro. I troll si erano svegliati dal loro riposo diurno e avevano fiutato lo strano odore dei visitatori della palude. «Dobbiamo scegliere con cura il posto dove accamparci. Non ci siamo ancora liberati dalla morsa delle paludi.»

«Perderemo un'ora e forse più», sentenziò Bruenor, più nell'intento di mettere a nudo i lati negativi del piano che per discutere. Ricordava fin troppo bene l'orribile battaglia della collinetta e non aveva nessuna voglia di affrontare ancora una volta quello sforzo *colossale.*

«Recupereremo domani il tempo perso», disse Drizzt. «Al momento, la nostra esigenza principale è quella di restare vivi.»

Wulfgar si dimostrò pienamente d'accordo. «La puzza di quelle bestie si fa più forte a ogni passo, da tutte le parti. Non possiamo sfuggirgli. Allora battiamoci.»

«Ma alle nostre condizioni», aggiunse Drizzt.

«Lassù», suggerì Regis indicando un'altura coperta da un pesante manto di vegetazione alla loro sinistra.

«È troppo esposta», disse Bruenor. «I troll si arrampicherebbero facilmente, e a troppi per volta per riuscire a fermarli!»

«Non se sta bruciando», ribatté Regis con un sorriso da rettile e i suoi compagni dovettero ammettere la semplice logica del suo ragionamento.

Impiegarono il resto del giorno per preparare le loro difese. Wulfgar e Bruenor raccolsero tutta la legna secca che riuscirono a trovare, disponendola in linee strategiche per aumentare il diametro della zona a loro disposizione. Mentre Drizzt teneva d'occhio attentamente il terreno circostante, Regis creò uno sbarramento per l'incendio sulla sommità dell'altura. Il loro piano di difesa era semplice: lasciare che i troll li attaccassero, quindi incendiare l'intera altura intorno all'accampamento.

Soltanto Drizzt si rese conto della debolezza del piano, anche se non riuscii a trovare nulla di meglio. Aveva già combattuto con i troll in precedenza e *conosceva* bene l'ostinazione di quelle bestie sciagurate. Quando le fiamme della loro imboscata si sarebbero inevitabilmente estinte, e ciò purtroppo sarebbe accaduto molto prima dell'alba dell'indomani, lui e i suoi amici sarebbero stati alla mercé dei troll superstiti. Potevano soltanto sperare che il massacro operato dal fuoco dissuadesse ogni ulteriore nemico.

Wulfgar e Bruenor avrebbero voluto fare di più: i ricordi della collinetta erano troppo vividi perché loro potessero essere soddisfatti di qualsiasi

difesa contro gli attacchi delle paludi. Ma, al calare del crepuscolo, centinaia di occhi affamati si puntarono su di loro dall'oscurità dei pantani, e Wulfgar e Bruenor raggiunsero Regis e Drizzt all'accampamento e si accovacciarono in trepidante attesa.

Passò un'ora che agli amici sembrò durare in eterno. La notte si fece più profonda.

«Dove sono?» domandò Bruenor. Lo sbattere ritmico dell'ascia sul palmo della sua mano tradiva un'impazienza insolita per un veterano di mille battaglie come lui.

«Perché non vengono?» gli fece eco Regis. La sua ansia stava sconfinando nel panico.

«Siatene felici», ribatté Drizzt. «Abbiate pazienza. Più tempo passa prima dell'inizio dello scontro, più speranze abbiamo di vedere l'alba. Potrebbero non essere ancora riusciti a trovarci.»

«È più probabile che si stiano radunando per attaccarci tutti in una volta», disse cupamente Bruenor.

«Meglio così», ribatté Wulfgar, accovacciato comodamente a scrutare nell'oscurità. «Che il fuoco assaggi la maggior quantità possibile del loro sangue fetido!»

Drizzt notò l'effetto calmante che la forza del barbaro ebbe su Bruenor e Regis. L'ascia del nano interruppe il suo nervoso rimbalzare e si appoggiò quietamente al fianco di Bruenor, in posizione per il compito che li attendeva. Persino Regis, il più riluttante dei guerrieri, impugnò la piccola mazza con un ringhio, serrandola tanto forte da sbiancarsi le nocche.

Trascorse un'altra lunghissima ora.

Il ritardo non allentò minimamente la guardia dei compagni. Sapevano che il pericolo era molto vicino, ora: potevano sentire il fetore che si accumulava nella nebbia e nell'oscurità, oltre la portata dei loro sguardi.

«Accendi le torce», disse Drizzt a Regis.

«Ci tireremo addosso le bestie da miglia e miglia», protestò Bruenor.

«Ci hanno già trovato», rispose Drizzt, indicando un punto verso il basso anche se i troll che vedeva ondeggiare nell'oscurità erano oltre il limitato campo visivo dei suoi amici. «La vista delle torce potrebbe tenerli lontani e farci guadagnare un po' di tempo.»

Ma, mentre parlava, il primo troll cominciò ad arrampicarsi lentamente sulla cresta. Bruenor e Wulfgar rimasero immobili finché il mostro non fu quasi sopra di loro, poi balzarono fuori con furia improvvisa, ascia e martello ad aprire la strada in un vortice di colpi ben assestati. Il mostro cadde

immediatamente.

Regis accese una delle torce e la lanciò a Wulfgar. Con un gesto rabbioso, il barbaro incendiò il corpo sussultante del mostro caduto. Alla vista delle odiate fiamme, due altri troll che erano giunti ai piedi dell'altura fuggirono di corsa, nascondendosi nella nebbia.

«Ah, troppo presto!» gemette Bruenor. «Ci siamo rovinati prendendone uno con le torce in bella vista!»

«Se le torce li tengono lontani, allora il fuoco avrà svolto il suo compito», insistette Drizzt, nonostante sapesse di non poter sperare in una conclusione tanto facile.

Improvvisamente, come se la palude vera e propria avesse sputato verso di loro tutto il suo veleno, un'orda immane di troll si ammassò ai piedi dell'altura. Non certo allettati dalla presenza del fuoco, avanzarono cautamente ma inesorabilmente, risalendo la collina con la bava alla bocca.

«Abbiate pazienza», disse Drizzt ai suoi compagni, avvertendo la loro fretta. «Teneteli dietro all'argine, ma lasciate che tutti quelli che ce la fanno arrivino tra le fascine.»

Wulfgar corse al bordo del cerchio di sterpi secchi, agitando minacciosamente la torcia.

Bruenor era in piedi, eretto. Aveva in mano le ultime due fiasche d'olio rimaste, dalle cui bocche sporgevano stracci intrisi di combustibile. Il suo viso era allargato in un sorriso. «Non è la stagione ideale per un incendio... troppo verde», disse a Drizzt strizzando l'occhio. «Potrebbe esserci bisogno di un po' d'aiuto per far partire le fiamme!»

I troll sciamavano sull'altura tutt'intorno a loro. L'orda bavosa si arrampicava con determinazione, aumentando i ranghi a ogni passo.

Fu Drizzt il primo a muoversi. Con la torcia in mano, corse agli sterpi e li incendiò. Wulfgar e Regis vennero subito dopo, mettendo il maggior numero possibile di fuochi tra loro e l'orda avanzante di troll. Bruenor scagliò la sua torcia sulle prime file dei mostri, sperando di prenderli tra due fuochi, quindi lanciò le fiasche d'olio sui gruppi più numerosi.

Le fiamme si levarono alte nella notte, illuminando la zona immediatamente vicina ma al tempo stesso rendendo più profonda l'oscurità oltre il loro raggio d'influenza. Ammassati com'erano l'uno sull'altro, i troll non potevano voltarsi e fuggire agevolmente. Il fuoco, quasi ne fosse consapevole, discese inesorabilmente su di loro.

Quando uno cominciava a bruciare, la sua danza frenetica spargeva ulteriormente le fiamme tra gli altri mostri ammassati ai piedi dell'altura.

In tutta l'immensa palude, creature notturne di ogni forma e genere si immobilizzarono, osservando le fiamme che si levavano sempre più alte e ascoltando gli strilli dei troll morenti portati dal vento.

Appoggiati strettamente l'uno all'altro sulla sommità dell'altura, i quattro amici vennero quasi sopraffatti dall'enorme calore sprigionato dall'incendio. Ma il fuoco, banchettando con la carne volatile dei troll, raggiunse velocemente il suo apice e cominciò a diminuire, lasciando dietro di sé un fetore rivoltante e la cicatrice nera di un altro massacro sulla pelle umida delle Paludi Eterne.

Prepararono altre torce per la loro guerra. Molti troll rimasero a dare battaglia persino dopo aver visto le fiamme. Senza più combustibile per i loro fuochi, gli amici non potevano sperare di tener testa ai mostri. Dietro consiglio di Drizzt, aspettarono che la prima via di fuga si liberasse lungo il fianco orientale dell'altura. Quando ciò accadde, i quattro si lanciarono nella notte, cogliendo di sorpresa i primi gruppi di troll con un assalto improvviso che disperse i mostri, lasciandone alcuni in fiamme.

Corsero nella notte, attraversando alla cieca fango e rovi, sapendo che soltanto la fortuna avrebbe potuto impedire loro di venire risucchiati da qualche pantano senza fondo. All'altura avevano agito così inaspettatamente che per diversi minuti non udirono nulla che potesse far pensare a un inseguimento.

Ma la risposta delle paludi non si fece attendere. Ben presto, l'aria intorno a loro si riempì di lamenti e strilli inferociti.

Drizzt si mise in testa al gruppo. Affidandosi all'istinto e alla vista acutissima, condusse i suoi amici a zig zag attraverso le zone che apparentemente offrivano meno ostacoli, mantenendo nel contempo la loro direzione approssimativamente verso est. Nella speranza di giocare sull'unica paura dei mostri, al loro passaggio diedero alle fiamme qualsiasi cosa che poteva incendiarsi.

Nel trascorrere della notte non incontrarono alcun pericolo diretto, ma i gemiti e i passi umidi pochi metri dietro di loro non diminuirono, e ben presto gli amici cominciarono a credere di avere contro un'intelligenza collettiva: nonostante stessero chiaramente distanziando i troll che avevano alle spalle e di fianco, ce n'erano sempre altri in attesa di sostituirsi nella caccia.

Quella terra era permeata da qualcosa di malefico. Era come se il loro vero nemico fosse la palude stessa. C'erano troll ovunque, e quello era il pericolo immediato, ma gli amici erano convinti che anche se tutti i troll e

gli altri abitatori delle paludi fossero stati uccisi o indotti a fuggire, quel luogo sarebbe rimasto un luogo malvagio.

Spuntò l'alba, ma insieme alla luce non venne alcun sollievo. «Abbiamo fatto infuriare la palude!» gridò Bruenor quando si rese conto che, questa volta, la caccia non sarebbe terminata tanto facilmente. «Non avremo pace finché non ci saremo lasciati alle spalle i suoi malefici confini!»

Mentre correvano disperatamente in avanti facendosi strada barcollando nel fango, forme sparute li aspettavano in agguato lungo la strada. Altre correvano di fianco e subito dietro di loro, orrendamente visibili, in attesa che uno di loro inciampasse o avesse un'esitazione. D'un tratto dal terreno umido si levò una nebbia spessa e pesante che impedì loro di orientarsi, come se per dare ulteriore conferma ai loro timori la stessa palude si fosse sollevata contro di loro.

Continuarono oltre ogni pensiero e oltre ogni speranza, spingendosi al di là dei loro limiti fisici ed emotivi perché non potevano fare altro.

A malapena conscio delle proprie azioni, Regis inciampò e cadde. La sua torcia rotolò lontano, ma lui non se ne accorse nemmeno... non era nemmeno in grado di pensare a come riuscire a rialzarsi, non sapeva nemmeno di essere banchetto assicurato.

Ma Wulfgar si voltò e raccolse l'*halfling* tra le braccia, frustrando gli appetiti del mostro. Il barbaro andò a sbattere contro il troll, gettandolo di lato e riuscendo nel contempo a mantenere l'equilibrio e a correre via.

Rendendosi conto che alle sue spalle la situazione stava precipitando, Drizzt mise da parte ogni tattica raffinata. Più di una volta dovette rallentare perché Bruenor aveva inciampato e dubitava che Wulfgar fosse in grado di proseguire portando l'*halfling* in braccio. Il barbaro esausto, ovviamente, non poteva nemmeno sperare di impugnare il martello per difendersi. La loro unica possibilità era fuggire direttamente verso il limitare della palude. Un pantano abbastanza grande avrebbe potuto sconfiggerli, oppure potevano finire nelle sabbie mobili; e persino se nessuna barriera naturale avesse bloccato loro la strada, avevano ben poche speranze di riuscire a sfuggire ai troll ancora per molto. Drizzt temeva la difficile decisione che sapeva di dover prendere in breve tempo: fuggire pensando soltanto alla propria salvezza, perché solo lui sembrava avere la possibilità di cavarsela, oppure rimanere al fianco dei suoi amici ormai condannati per combattere una battaglia che non potevano vincere.

Continuarono a correre e fecero altri progressi per un'altra ora, ma il tempo stesso cominciò a lottare contro di loro. Drizzt udì Bruenor borbot-

tare dietro di lui, perso in qualche fissazione sulla sua infanzia a Mithril Hall.

Wulfgar, con in braccio l'*halfling* privo di sensi, procedeva a grandi passi recitando una preghiera a uno dei suoi dèi e usando il ritmo della sua stessa cantilena per mantenere i piedi in costante movimento.

Poi, d'un tratto, Bruenor cadde, abbattuto da un troll che era piombato su di loro all'improvviso.

Drizzt non esitò a prendere la fatale decisione. Si voltò indietro, scimitarre in pugno. Non poteva portare in braccio il tozzo corpo del nano, e non poteva sconfiggere l'orda di troll che si stava avvicinando. «E così la nostra storia giunge alla fine, Bruenor Battlehammer!» gridò. «In battaglia, come dovrebbe!»

Wulfgar, intontito e annaspante, non scelse consciamente la sua mossa successiva. Fu una semplice reazione alla scena davanti ai suoi occhi, una mossa dettata dall'istinto ostinato di un uomo che rifiutava di arrendersi. Arrancò verso il nano, che era riuscito a mettersi carponi, e lo raccolse con il braccio libero. Due troll li intrappolarono.

Drizzt Do'Urden era vicino e l'eroico gesto del giovane barbaro gli diede l'ispirazione. Il fuoco ribollì ancora una volta nelle sue iridi azzurre e le scimitarre turbinarono nella loro danza di morte.

I due troll tastarono l'aria per artigliare la loro preda inerme, ma dopo un solo passaggio delle scimitarre di Drizzt, si ritrovarono senza più le braccia con cui afferrarla.

«Corri!» gridò Drizzt, coprendo le spalle del gruppo e spronando Wulfgar in avanti con un fiume di parole d'incoraggiamento. In quell'ultimo impeto per la battaglia, tutta la stanchezza abbandonò d'un tratto il corpo del *drow*. Cominciò a saltare tutt'intorno, gridando ai troll la sua sfida. Le bestie che gli si avvicinavano troppo scoprivano il tocco tagliente delle sue lame.

Grugnendo di dolore a ogni passo, gli occhi brucianti per il sudore, Wulfgar si avventò ciecamente in avanti. Non si chiese per quanto tempo sarebbe riuscito a mantenere quel passo con il carico che aveva tra le braccia. Non pensò alla morte certa e orribile che incombeva su di lui da ogni lato e che probabilmente gli aveva già tagliato ogni via di fuga. Non pensò al dolore terribile che gli infuocava la schiena, o alla nuova fitta che sentì dietro al ginocchio. Pensò soltanto a mettere un piede davanti all'altro.

Attraversarono rovi, si inerpicarono su un'altura, ne discesero un'altra e girarono intorno alla successiva. Il loro animo esultò e subito dopo tornò a

disperarsi, perché davanti a loro si profilava la foresta che Regis aveva intravisto, la fine delle Paludi Eterne. Ma tra loro e la foresta c'erano, ad attenderli, tre file serrate di troll.

Non era così facile liberarsi dalla stretta delle Paludi Eterne.

«Continua», disse Drizzt all'orecchio di Wulfgar. Fu poco più di un sussurro, come se il *drow* temesse che la palude potesse essere in ascolto. «Ho ancora un'ultima carta da giocare.»

Wulfgar vide davanti a sé la fila di troll, ma, anche nello stato in cui era ridotto, la sua fiducia in Drizzt mise a tacere ogni obiezione dettata dal buonsenso. Strinse ancor di più nelle braccia Bruenor e Regis, abbassò la testa e si avventò contro i troll, gridando in preda a una collera frenetica.

Quando li aveva quasi raggiunti, con Drizzt poco più indietro e i troll che sbavavano e serravano i ranghi per fermare la sua corsa, il *drow* giocò la sua ultima carta.

Fiamme magiche eruppero dal corpo del barbaro. Non avevano il potere di bruciare né Wulfgar né le bestie, ma lo spettro infuocato di quell'uomo enorme e infuriato riuscì a instillare il terrore nei cuori solitamente impavidi dei troll.

Drizzt calcolò perfettamente i tempi dell'incantesimo, lasciando ai troll soltanto una frazione di secondo per reagire al nemico incombente. Si fecero da parte come l'acqua davanti alla prua di una nave e Wulfgar, perdendo quasi l'equilibrio per l'impatto mancato, passò oltre, con Drizzt alle calcagna.

Quando i troll riuscirono a riunirsi per inseguirli, le loro prede stavano già arrampicandosi sull'altura che divideva le Paludi Eterne dalla foresta, un bosco che era sotto l'influenza protettiva di Lady Alustriel e dei valorosi Cavalieri d'Argento.

Quando giunse sotto i rami del primo albero, Drizzt si voltò per guardare se c'era qualche segno di inseguimento. Una nebbia spessa vorticava al limitare della palude, quasi che quella terra malvagia avesse chiuso la sua porta dietro di loro.

Non ne uscì nessun troll.

Il *drow* si lasciò andare contro il tronco dell'albero, troppo esausto per sorridere.

14
Stelle brillanti, stelle lucenti

Wulfgar depose Regis e Bruenor su un letto di muschio in una radura nel profondo del bosco, poi si lasciò cadere in preda al dolore. Drizzt lo raggiunse dopo pochi minuti.

«Dobbiamo accamparci qui», stava dicendo il *drow*, «anche se preferirei che ci allontanassimo ancora un...»

Si interruppe quando vide il suo giovane amico che, quasi sopraffatto dal dolore, si contorceva a terra, afferrandosi la gamba con la mani. Drizzt gli si avvicinò per esaminare il ginocchio e spalancò gli occhi per lo shock e il disgusto.

La mano di un troll, probabilmente di uno di quelli feriti da lui quando Wulfgar si era precipitato in soccorso di Bruenor, era riuscita ad afferrare il barbaro mentre questi correva, trovando un appiglio dietro al ginocchio. Un artiglio si era già spinto in profondità nella carne, mentre altri due, proprio in quel preciso momento, stavano scavandosi la strada.

«Non guardare», lo avvertì Drizzt. Prese acciarino e pietra focaia dallo zaino e, dopo aver acceso un bastoncino di legno secco, lo usò per pungolare quella cosa maledetta. Non appena la mano cominciò a fumare e a sobbalzare, Drizzt la tolse dalla gamba di Wulfgar e la lanciò lontano. La mano cercò di fuggire, ma Drizzt vi balzò sopra, inchiodandola al terreno con una delle scimitarre e bruciandola del tutto con il bastoncino infuocato.

Si voltò a guardare Wulfgar, stupito per la ferrea determinazione che aveva permesso al barbaro di proseguire nonostante una ferita tanto grave e dolorosa. Ma, ora che la loro fuga era terminata, Wulfgar aveva finalmente ceduto al dolore e alla stanchezza: giaceva al suolo privo di sensi di fianco a Bruenor e Regis.

«Dormite bene», disse loro Drizzt in un sussurro. «Ve lo siete meritato.»

Andò da uno all'altro per sincerarsi che non fossero feriti. Una volta soddisfatto e convinto che tutti e tre si sarebbero ripresi, si mise a fare la guardia.

Tuttavia, durante la folle corsa attraverso le Paludi Eterne, anche il coraggioso *drow* aveva oltrepassato i limiti della sua capacità di sopportazione e ben presto anch'egli chinò il capo e raggiunse i suoi amici nel mondo dei sogni.

La mattina seguente furono svegliati dai brontolii di Bruenor. «Avete dimenticato la mia ascia!» gridò rabbiosamente. «Non posso tagliare quei fetentissimi troll senza la mia ascia!»

Drizzt si stiracchiò pigramente, riposato ma ancora ben lontano dall'es-

sersi ripreso dalle fatiche dei giorni precedenti. «Ti avevo detto di prendere l'ascia», disse a Wulfgar che, come lui, si stava ancora scrollando di dosso la nebbia del sonno.

«Te l'ho detto chiaramente», lo rimproverò scherzosamente Drizzt. «Prendi l'ascia e abbandona ai troll quel nano ingrato.»

«È stato il naso a confondermi», rispose Wulfgar. «Assomiglia alla lama di un'ascia più di qualsiasi altro naso che io abbia mai visto!»

Bruenor, inconsciamente, si guardò il naso prominente. «Bah!» ruggì. «Mi troverò una clava!» disse e sparì a grandi passi nella foresta.

«Un po' di silenzio, se non vi dispiace!» sbottò Regis mentre l'ultima traccia dei suoi bei sogni gli svaniva dalla mente. Disgustato per essere stato svegliato così presto, si voltò dall'altra parte e si coprì la testa con il mantello.

Avrebbero potuto raggiungere Luna d'Argento quel giorno stesso, ma una sola notte di riposo non sarebbe bastata a cancellare la stanchezza dei giorni trascorsi nelle Paludi Eterne. Wulfgar, con la gamba e la schiena malamente contuse, doveva usare un bastone per aiutarsi a camminare, e il breve sonno della notte precedente era il primo che Drizzt si era concesso da quasi una settimana a quella parte. Al contrario della palude, quella foresta sembrava davvero salubre e i quattro amici, nonostante sapessero bene di trovarsi ancora nelle terre selvagge, si sentivano abbastanza al sicuro per allungare la strada per la città e godersi, per la prima volta da quando avevano lasciato le Ten-Towns, una comoda passeggiata.

Uscirono dalla foresta a mezzodì del giorno seguente e coprirono senza fretta le ultime miglia che li separavano da Luna d'Argento. Affrontarono l'ultima altura poco prima del tramonto. Il fiume Rauvin si stendeva fra loro e le innumerevoli guglie della città incantata.

Quando abbassarono lo sguardo su quella vista meravigliosa, tutti e quattro provarono la stessa sensazione di speranza e di sollievo, ma nessuno di loro la sentì acutamente come Drizzt Do'Urden. Fin dai primi progetti per la loro avventura, il *drow* aveva sperato che il loro cammino lo portasse a Luna d'Argento, anche se non aveva fatto nulla per influenzare le decisioni di Bruenor. Drizzt aveva sentito parlare di Luna d'Argento poco dopo essere arrivato nelle Ten-Towns e, se non fosse stato per il fatto che nella rozza comunità di frontiera era riuscito a trovare un po' di tolleranza, vi si sarebbe diretto immediatamente. Rinomati per la loro disponibilità nei confronti di chiunque giungeva in città in cerca di conoscenza, quale che fosse la sua razza, gli abitanti di Luna d'Argento offrivano all'elfo rinnega-

to una reale opportunità di trovare una casa.

Aveva pensato molte volte di andarci, ma qualcosa dentro di lui, forse la paura di scoprire false le sue speranze e di vedere disattese le sue aspettative, l'aveva trattenuto nella sicurezza della Valle del Vento Ghiacciato. Così, quando a Sellalunga era stato deciso che Luna d'Argento sarebbe stata la loro prossima destinazione, Drizzt si era ritrovato a dover affrontare la fantasia che non aveva mai nemmeno osato sognare. Ora, guardando dall'alto della collina, la sua unica speranza di essere accettato nel mondo di superficie, si sforzò coraggiosamente di allontanare da sé l'apprensione.

«Il Ponte della Luna», indicò Bruenor quando un carro apparentemente sospeso a mezz'aria attraversò il fiume sotto di loro. Quando era ragazzo, Bruenor aveva sentito parlare di quella costruzione invisibile, ma non l'aveva mai vista con i suoi occhi.

Wulfgar e Regis osservarono lo spettacolo del carro volante con gli occhi spalancati per lo stupore. Durante la permanenza a Sella-lunga, il barbaro era riuscito a sconfiggere molte delle sue paure nei confronti della magia, e in quel momento non vedeva davvero l'ora di esplorare la città leggendaria che si stendeva sotto di lui. Regis era già stato lì una volta, ma la sua familiarità con il posto non diminuì affatto la sua eccitazione.

Nonostante la stanchezza, si avvicinarono con impazienza al posto di guardia sul fiume Rauvin. Era la stessa postazione che il gruppo di Entreri aveva oltrepassato quattro giorni prima, e quelle erano le stesse guardie che avevano permesso al malvagio quartetto di entrare in città.

«Salve», disse Bruenor, in un tono che, per il rude nano, poteva essere considerato gioviale. «E sappiate che la vista della vostra splendida città ha portato nuova vita nel mio stanco cuore!»

Le guardie lo ascoltarono appena, intente a scrutare il *drow* che si era tirato indietro il cappuccio. Sembravano curiosi, perché non avevano mai visto veramente un elfo nero, ma non parevano troppo sorpresi dall'arrivo di Drizzt.

«Ora possiamo essere scortati al Ponte della Luna?» chiese Regis per rompere un silenzio che si faceva sempre più imbarazzante. «Non potete immaginare quanto siamo ansiosi di vedere Luna d'Argento. Ne abbiamo sentito parlare così tanto!»

Drizzt sospettava ciò che stava per accadere. Un groppo di collera gli salì in gola.

«Andate via», disse pacatamente la guardia. «Non potete passare.»

Il volto di Bruenor si fece rosso d'ira, ma Regis gli impedì di esplodere.

«Certamente non abbiamo fatto nulla per meritarci un giudizio tanto aspro», protestò con calma l'*halfling*. «Siamo soltanto semplici viaggiatori, non andiamo in cerca di guai.»

La sua mano si infilò nella giacca e toccò il rubino ipnotico, ma un'occhiataccia di Drizzt gli impedì di portare avanti il suo piano.

«La vostra reputazione sembra essere migliore del vostro comportamento», fece notare Wulfgar alle guardie.

«Mi dispiace», rispose un soldato, «ma devo fare il mio dovere.»

«Noi o il *drow*?» domandò Bruenor.

«Il *drow*», rispose la guardia. «Voi tre potete entrare in città, ma il *drow* non può passare.»

Drizzt sentì crollare l'ultimo castello delle sue speranze. Gli tremarono le mani. Mai prima di quel momento aveva provato un dolore tanto grande, perché mai prima di quel momento si era avvicinato a un luogo senza aspettarsi di essere respinto. Eppure, riuscì a sublimare la sua collera e a ricordarsi che quella era la missione di Bruenor, non la sua, nel bene e nel male.

«Cani!» gridò Bruenor. «L'elfo vale una dozzina di voi, e anche di più! Mi ha salvato la vita centinaia di volte e voi pensate che non sia abbastanza degno della vostra città puzzolente! Quanti troll sono morti sotto i colpi della vostra spada?»

«Calmati, amico mio», lo interruppe Drizzt, completamente sotto controllo. «Me lo aspettavo. Loro non possono conoscere Drizzt Do'Urden. Conoscono soltanto la reputazione del mio popolo. E non si può biasimarli. Entrate voi. Io aspetterò il vostro ritorno.»

«No!» dichiarò Bruenor in un tono che non ammetteva repliche. «Se tu non puoi entrare, allora non entrerà nessuno di noi!»

«Pensa alla tua meta, nano cocciuto», lo rimproverò Drizzt. «In questa città c'è la Biblioteca dei Saggi. Forse la nostra unica speranza.»

«Bah!» sbottò Bruenor. «All'Abisso questa città maledetta e tutti coloro che ci abitano! Sundabar è a meno di una settimana di cammino. Se Helm, l'amico dei nani, non ci accoglierà in un modo migliore, allora io sono uno gnomo barbuto!»

«Dovreste entrare», disse Wulfgar. «Non lasciamo che la collera ci distolga dai nostri scopi. Ma io resto con Drizzt. Dove lui non può entrare, Wulfgar figlio di Beornegar si rifiuta di entrare!»

Ma Bruenor, a passi pesanti e decisi, si stava già allontanando lungo la strada che avevano appena percorso. Regis si strinse nelle spalle e gli andò

dietro, solidale al *drow* come gli altri due.

«Accampatevi dove più vi aggrada e senza timori», offrì la guardia in tono quasi di scusa. «I Cavalieri d'Argento non vi disturberanno, né lasceranno che alcun mostro si avvicini ai confini di Luna d'Argento.»

Drizzt annuì. Nonostante il dolore del rifiuto non fosse ancora diminuito dentro di lui, sapeva che la guardia non poteva far nulla per cambiare quella spiacevole situazione. Si allontanò lentamente, mentre in lui cominciavano già ad affollarsi le domande inquietanti che era riuscito a evitare per così tanti anni.

Wulfgar non fu così pronto a perdonare. «L'hai giudicato male», disse alla guardia quando Drizzt se ne andò. «Non ha mai levato la spada contro chi non lo meritava. Questo mondo, il mio e il vostro, è sicuramente migliore da quando c'è in giro Drizzt Do'Urden!»

La guardia distolse lo sguardo, incapace di rispondere a quel giustificabile rimprovero.

«E io dubito dell'onore di chi obbedisce a ordini ingiusti», dichiarò Wulfgar.

Il soldato gli rivolse uno sguardo infuriato. «Le ragioni della Signora non si discutono», rispose portando la mano all'elsa della spada. Poteva capire la rabbia dei viaggiatori, ma non avrebbe accettato alcuna critica a Lady Alustriel, la sua amata sovrana. «I suoi ordini seguono un giusto disegno e vanno oltre alla mia e alla tua limitata saggezza!» ringhiò.

Wulfgar non degnò la minaccia di alcuna attenzione. Si voltò e si incamminò lungo la strada, dietro ai suoi amici.

Bruenor dispose intenzionalmente l'accampamento soltanto poche centinaia di metri più in giù lungo la riva del fiume, in piena vista del posto di guardia. Aveva avvertito il disagio delle guardie nel mandarli via e intendeva infierire sul loro senso di colpa con tutta la forza possibile.

«Sundabar ci mostrerà la strada», seguitò a ripetere dopo che ebbero cenato, cercando di convincere se stesso e gli altri che il tentativo fallito a Luna d'Argento non avrebbe arrecato alcun danno alla loro missione. «E dopo ci aspetta la Fortezza di Adbar. Se mai c'è qualcuno nei Reami che sa qualcosa di Mithril Hall, quelli sono Harbromm e i nani di Adbar!»

«È una strada molto lunga», commentò Regis. «Potremmo anche non riuscire a raggiungere la fortezza di Re Harbromm prima della fine dell'estate.»

«Sundabar», ripeté ostinatamente Bruenor. «E Adbar, se dobbiamo!»

I due proseguirono a botta e risposta per un po', ma Wulfgar non si unì

alla discussione. Era troppo intento a studiare il *drow*. Drizzt, appena finito il pasto che non aveva quasi toccato, si era allontanato dall'accampamento. Ora era silenziosamente immobile a guardare la città che sorgeva sul fiume Rauvin.

Finalmente, Bruenor e Regis si addormentarono. Erano ancora arrabbiati, ma si sentivano abbastanza protetti nella sicurezza dell'accampamento da soccombere alla stanchezza. Wulfgar si avvicinò al *drow*.

«Troveremo Mithril Hall», disse per confortarlo, nonostante sapesse che la tristezza di Drizzt non riguardava affatto il loro obiettivo.

Drizzt si limitò ad annuire.

«Il loro rifiuto ti ha fatto male», constatò Wulfgar. «Pensavo che ormai tu fossi riuscito ad accettare il tuo destino. Perché questa volta è così diverso?»

Ancora una volta il *drow* non fece alcun tentativo di rispondere.

Wulfgar rispettò la sua riservatezza. «Rincuorati, Drizzt Do'Urden, nobile guardiano e amico fidato. Sappi che coloro che ti conoscono morirebbero volentieri per te o al tuo fianco.»

Gli mise una mano sulla spalla e se ne andò.

Drizzt non disse nulla, nonostante avesse sinceramente apprezzato la preoccupazione di Wulfgar. Ma la loro amicizia era tale che non c'era bisogno di esprimere a voce la gratitudine e, mentre Wulfgar faceva ritorno all'accampamento lasciando Drizzt solo con i suoi pensieri, l'unica speranza che aveva era di essere riuscito a dare all'amico un po' di conforto.

Spuntarono le stelle, trovando il *drow* ancora da solo sulla riva del fiume. Per la prima volta da quando era salito in superficie, Drizzt si era reso vulnerabile. Il disappunto che sentiva in quel momento generava in lui gli stessi dubbi che credeva di aver risolto da molti anni, prima ancora di lasciare Menzoberranzan, la città degli elfi neri. Come poteva mai sperare di trovare la normalità, nel mondo diurno degli elfi dalla pelle chiara? Nelle Ten-Towns, dove spesso assassini e ladri assurgevano a posizioni di rispetto e di potere, era stato tollerato a stento. A Sellalunga, dove il pregiudizio era subordinato alla fanatica curiosità degli inaffondabili Harpell, era stato messo in mostra come qualche animale da fattoria geneticamente mutato, indagato e pungolato mentalmente. E nonostante i maghi non intendessero fargli alcun male, non avevano avuto per lui né compassione né rispetto, considerandolo alla stregua di una bizzarria da esaminare.

E ora Luna d'Argento, una città fondata e costruita sui principi della lealtà e dell'individualismo, dove genti di tutte le razze trovavano il benvenuto

se giungevano con buone intenzioni, l'aveva respinto. Tutte le razze erano ammesse, sembrava, tranne gli elfi neri.

Mai prima di quel momento aveva avuto così chiaramente davanti a sé l'ineluttabilità della sua condizione di esiliato. Nessun'altra città in tutti i Reami, nemmeno il più remoto villaggio, poteva offrirgli una casa o permettergli un'esistenza che non dovesse svolgersi ai confini della civiltà. Le rigide limitazioni alle sue possibilità e, cosa ancor più angosciante, alle sue speranze di un qualche futuro cambiamento, lo sgomentavano.

Sollevò lo sguardo alle stelle, guardandole con la stessa profonda sensazione di amore e meraviglia che avevano sempre provato i suoi cugini di superficie, ma riconsiderando schiettamente la sua decisione di abbandonare il mondo sotterraneo.

Era forse andato contro un disegno divino, aveva forse sovvertito l'ordine naturale delle cose? Forse avrebbe dovuto accettare il proprio destino e restare nella città oscura, tra la sua gente.

Una scintilla nel cielo scuro lo sottrasse alla sua introspezione. Sopra di lui, una stella pulsò e crebbe, già oltre le proporzioni consuete. La sua luce immerse l'area intorno a Drizzt in un bagliore soffuso. Eppure la stella pulsava ancora.

Quindi la luce incantata scomparve. In piedi davanti a Drizzt c'era una donna dal portamento eretto e fiero. I suoi capelli brillavano d'argento e i suoi occhi scintillanti trattenevano, nello splendore dell'eterna giovinezza, anni di saggezza e di esperienza. Era alta, più alta di Drizzt. Indossava una veste di seta finissima e un'alta corona d'oro incrostata di gemme.

Gli rivolse uno sguardo di sincera simpatia, come se fosse in grado di leggere ogni suo pensiero e comprendere perfettamente il groviglio di emozioni che lui stesso non era ancora riuscito a sbrogliare.

«Pace, Drizzt Do'Urden», disse con una voce che tintinnò come la più dolce delle musiche. «Io sono Alustriel, Alta Signora di Luna d'Argento.»

Drizzt la studiò più attentamente, anche se il suo portamento e la sua bellezza non potevano dare adito ad alcun dubbio sulla veridicità delle sue affermazioni. «Tu mi conosci?» chiese.

«Ormai sono molti coloro che hanno sentito parlare dei Compagni di Mithril... perché questo è il nome che Harkle Harpell ha dato al vostro gruppo. Un nano in cerca della sua antica patria non è poi così raro nei Reami, ma un *drow* che cammina al suo fianco attira sicuramente l'attenzione di tutti coloro che lo vedono passare.»

La donna deglutì e guardò nel profondo degli occhi azzurri del *drow*.

«Sono stata io a negarvi l'accesso alla città», ammise.

«Allora perché vieni da me, ora?» chiese Drizzt, più curioso che arrabbiato, incapace di collegare il rifiuto alla persona che aveva di fronte. L'onestà e la tolleranza di Alustriel erano conosciute in tutte le terre del nord, anche se Drizzt, dopo lo scontro al posto di guardia, aveva cominciato a chiedersi quanto potessero essere esagerate le storie che si raccontavano. Ma in quel momento, vedendo l'Alta Signora dimostrare apertamente la propria compassione, non poteva non credere a ciò che si diceva.

«Sento di doverti spiegare», rispose lei.

«Non hai bisogno di giustificare la tua decisione.»

«Ma devo», disse Alustriel. «Per me stessa e per la mia città, oltre che per te. Essere respinto ti ha fatto più male di quanto ammetti.»

Si fece più vicina a lui.

«Ha addolorato anche me», disse sottovoce.

«E allora perché?» domandò Drizzt. La collera stava scivolando lentamente attraverso le crepe della sua maschera di imperturbabilità. «Se sapevi di me, allora sai altrettanto bene che non sono una minaccia per il tuo popolo.»

Alustriel gli accarezzò una guancia con la mano fresca. «Intuizioni», spiegò. «Ci sono elementi all'opera nelle terre del nord che rendono vitali le intuizioni, di questi tempi, a volte persino più importanti di ciò che è giusto. Ti è stato imposto un sacrificio.»

«Un sacrificio che mi è diventato fin troppo familiare.»

«Lo so», sussurrò Alustriel. «Abbiamo saputo da Nesme che sei stato allontanato. Uno scenario che solitamente sei costretto ad affrontare.»

«Me lo aspettavo», disse freddamente Drizzt.

«Ma non qui», ribatté Alustriel. «Non te lo aspettavi da Luna d'Argento, né avresti dovuto.»

La sensibilità della donna lo commosse. La sua rabbia si spense mentre il *drow*, ora certo che la donna avesse avuto dei buoni motivi per le sue azioni, aspettava una spiegazione.

«Sono all'opera molte forze che non ti riguardano né dovrebbero riguardarti», cominciò lei. «Minacce di guerra e alleanze clandestine; voci e sospetti che non hanno alcun fondamento e che non avrebbero alcun senso per gente ragionevole. Io non sono una grande amica dei mercanti, nonostante essi passino liberamente attraverso Luna d'Argento. Essi temono le nostre idee e i nostri ideali, ritenendoli una minaccia per le loro gerarchie di potere... e fanno bene. I mercanti sono molto potenti e vedrebbero di

buon occhio una Luna d'Argento più conforme alla loro visione del mondo.»

«Ma ora basta parlare di queste cose. Come ti ho detto, non ti riguardano. Tutto ciò che ti chiedo di capire è che, come capo della mia città, a volte sono obbligata ad agire per il bene di tutti, quale possa essere il costo per un singolo individuo.»

«Hai paura delle bugie e dei sospetti che potrebbero ricadere su di te se un elfo nero camminasse liberamente per Luna d'Argento?» Drizzt sospirò, incredulo. «Semplicemente permettere a un *drow* di camminare tra la tua gente ti attirerebbe addosso il sospetto di essere implicata in un'oscura alleanza con il mondo sotterraneo?»

«Tu non sei un elfo nero qualsiasi», spiegò Alustriel. «Tu sei Drizzt Do'Urden, un nome che è destinato a essere udito in tutti i Reami. Ma, per ora, sei un *drow* che si sta rapidamente facendo notare da tutti i sovrani delle terre del nord e, almeno inizialmente, essi non capiranno che tu hai abbandonato il tuo popolo.»

«Sembra che questa storia stia diventando più complessa», proseguì Alustriel. «Sai che ho due sorelle?»

Drizzt scosse la testa.

«Tempesta, una rinomata cantastorie, e Colomba Manodifalco, una guardiana errante. Entrambe si stanno interessando al nome di Drizzt Do'Urden, anche se per motivi diversi... Tempesta perché il tuo nome è una leggenda che sta diventando tanto grande da aver bisogno di una nuova canzone, e Colomba... devo ancora comprenderne i motivi. Sei diventato un eroe per lei, penso, la *summa* di quelle qualità che lei, come guardiana errante cadetta, si sforza di perfezionare. È giunta in città proprio stamattina, e ha saputo del tuo arrivo.»

«Colomba è molto più giovane di me», continuò Alustriel. «E non è poi così saggia nel comprendere le politiche di questo mondo.»

«E avrebbe potuto venire a cercarmi», considerò Drizzt, vedendo le implicazioni che Alustriel temeva.

«Lo farà, alla fine», rispose la donna. «Ma ora non posso permetterlo, non a Luna d'Argento.»

Lo guardò intensamente, gli occhi accennanti a emozioni più profonde e personali. «E per di più, io stessa avrei cercato di parlarti, come sto facendo ora.»

Alla luce delle lotte politiche a cui aveva accennato Alustriel, le implicazioni di un simile incontro dentro la città divennero chiare agli occhi di

Drizzt. «Un'altra volta, in un altro posto, magari», sondò Drizzt. «Ti infastidirebbe così tanto?»

Lei gli rispose con un sorriso. «Assolutamente no.»

Immediatamente, soddisfazione e trepidazione scesero sul *drow*. Tornò a guardare le stelle, chiedendosi se sarebbe mai riuscito a scoprire del tutto la verità sulla sua decisione di salire nel mondo di superficie, o se la sua vita sarebbe rimasta per sempre un tumulto di speranze irrisolte e di aspettative infrante.

Rimasero a lungo in silenzio prima che Alustriel riprendesse a parlare.

«Siete venuti per la Biblioteca dei Saggi», disse. «Per scoprire se vi fosse qualsiasi accenno a Mithril Hall.»

«Ho cercato di convincere il nano a entrare», rispose Drizzt. «Ma è un tipo ostinato.»

«Me ne sono accorta», rise Alustriel. «Ma non voglio che le mie azioni interferiscano con la vostra più nobile missione. Ho esaminato attentamente la biblioteca io stessa. Non puoi nemmeno immaginare le sue dimensioni! Non avreste saputo da dove cominciare le vostre ricerche, tra le migliaia di volumi che ricoprono le pareti. Ma io conosco la biblioteca meglio di qualsiasi altro essere vivente. Ho scoperto cose che voi avreste impiegato settimane a scovare. Ma, a dire il vero, su Mithril Hall è stato scritto molto poco, e assolutamente nulla che accenni in modo più che fuggevole alla zona in cui si trova.»

«Allora forse è stato meglio essere mandati via.»

Alustriel arrossì, imbarazzata, anche se Drizzt non aveva avuto nessuna intenzione di essere sarcastico. «Le mie guardie mi hanno informato che avete intenzione di recarvi a Sundabar», disse la donna.

«Vero», rispose Drizzt, «e da lì alla Fortezza di Adbar, se sarà necessario.»

«Vi consiglio di non seguire questo percorso», disse Alustriel. «Da tutto ciò che sono riuscita a scoprire nella biblioteca, e dalla mia stessa conoscenza delle leggende che parlano dei giorni in cui tesori si riversavano fuori da Mithril Hall, la mia ipotesi è che sorga a occidente, non a oriente.»

«Noi veniamo da oriente e la nostra ricerca di coloro che sanno qualcosa delle caverne d'argento ci ha condotto sempre verso est», ribatté Drizzt. «Passata Luna d'Argento, le nostre uniche speranze sono Helm e Harbromm, entrambi a oriente.»

«Helm potrebbe avere qualcosa da dirvi», assentì Alustriel. «Ma scoprirete ben poco da Re Harbromm e dai nani di Adbar. Qualche anno fa loro

stessi hanno intrapreso la ricerca dell'antica patria della stirpe di Bruenor, passando per Luna d'Argento nel loro viaggio... verso occidente. Ma non hanno mai trovato il luogo, e sono tornati a casa convinti che Mithril Hall sia stata distrutta e sepolta sotto qualche montagna ignota, o che non sia mai esistita e sia semplicemente un inganno perpetrato dai mercanti meridionali che vendono le loro merci nelle terre del nord.»

«Non ci offri molte speranze», le fece notare Drizzt.

«Non è vero», ribatté Alustriel. «A ovest di qui, a meno di un giorno di cammino lungo un sentiero nascosto che si estende verso nord dal fiume Rauvin, si trova la Roccaforte dell'Araldo, un antico bastione, ricettacolo di sapienza. Se oggi c'è qualcuno che può guidarvi, questi è l'araldo, Old Night. L'ho informato del vostro arrivo ed egli ha acconsentito a incontrarvi, nonostante siano decenni che non accetta visitatori eccetto me e altri pochi, selezionati studiosi.»

«Ti siamo debitori», disse Drizzt inchinandosi profondamente.

«Non sperateci troppo», avvertì Alustriel. «Mithril Hall nacque e scomparve alla conoscenza di questo mondo in un batter d'occhio. Soltanto tre generazioni di nani hanno estratto minerali da quei luoghi, anche se ti posso garantire che, quando si parla di nani, una generazione è un periodo di tempo considerevole. E i nani non erano tanto aperti nei loro commerci. Permettevano molto di rado a qualcuno di entrare nelle loro miniere, se le leggende dicono il vero. Portavano fuori i loro manufatti nell'oscurità della notte e, per farli arrivare sul mercato, usavano un'intricata catena segreta di emissari, tutti nani.»

«Si proteggevano bene dall'avidità del mondo esterno», commentò Drizzt.

«Ma la loro rovina venne dalle profondità delle miniere», disse Alustriel. «Un pericolo sconosciuto che potrebbe essere ancora in agguato, stai attento.»

Drizzt annuì.

«Eppure ci vai lo stesso?»

«Non m'importa dei tesori, anche se, se sono davvero splendidi come li descrive Bruenor, allora mi piacerebbe poterli ammirare. Ma questa è la ricerca del nano, la sua grande avventura, e io sarei davvero un amico indegno se non lo aiutassi a superare le difficoltà.»

«Difficilmente una tale etichetta potrebbe essere appesa al tuo collo, Drizzt Do'Urden», disse Alustriel. Estrasse una piccola fiala da una piega della veste. «Prendi questa con te», gli disse.

«Che cos'è?»

«Una pozione per ricordare», spiegò Alustriel. «Falla bere al nano quando le risposte alla vostra ricerca ti sembreranno essere a portata di mano. Ma stai attento, il suo potere è grande! Per un po' di tempo, Bruenor si troverà immerso nei ricordi del suo passato più remoto e contemporaneamente vivrà le esperienze del presente.»

«E queste sono per voi tutti», disse estraendo un sacchettino di cuoio dalla stessa piega della veste. «Unguenti che aiutano la guarigione delle ferite, e biscotti che rinfrancano il viaggiatore stanco.»

«I miei ringraziamenti e quelli dei miei amici», disse Drizzt.

«Sono ben poca ricompensa per la terribile ingiustizia che vi ho costretto a patire.»

«Ma la preoccupazione di chi le offre non è un regalo da poco», replicò Drizzt. La guardò dritto negli occhi, trattenendo lo sguardo di Alustriel con l'intensità del proprio. «Hai fatto rinascere in me la speranza, Signora di Luna d'Argento. Mi hai ricordato che c'è davvero una ricompensa per coloro che seguono il sentiero della coscienza, un tesoro molto più grande dei gingilli materiali che troppo spesso giungono nelle mani degli uomini ingiusti.»

«C'è davvero», assentì Alustriel. «E il futuro ne ha altre in serbo per te, nobile guardiano errante. Ma ora la notte è fonda e tu devi riposare, Drizzt Do'Urden. Non temere, c'è chi fa la guardia su di te, stanotte. Addio, Drizzt Do'Urden, e che la strada che ti attende possa essere rapida e sgombra.»

Con un cenno della mano, Alustriel svanì nella luce delle stelle, lasciando Drizzt a chiedersi se si fosse sognato l'intero incontro. Ma, in quel momento, le sue ultime parole scivolarono verso di lui, sospinte dalla brezza lieve della notte. «Addio, e rincuorati, Drizzt Do'Urden. Il tuo onore e il tuo coraggio non passano inosservati!»

Drizzt rimase in silenzio per lungo tempo. Si chinò e colse un fiore selvatico dalla riva del fiume, rigirandoselo tra le dita e chiedendosi se lui e la Signora di Luna d'Argento avrebbero potuto davvero incontrarsi ancora, magari in condizioni più favorevoli. E chiedendosi dove avrebbe potuto portare un simile incontro.

Poi lanciò il fiore nelle acque del Rauvin.

«Lascia che gli eventi seguano il proprio corso», disse risoluto voltandosi a guardare l'accampamento e i suoi amici più cari. «Non ho bisogno di fantasie per sminuire gli immensi tesori che già posseggo.»

Fece un respiro profondo per allontanare i rimasugli dell'autocommise-

razione.

E, con la fede rinfrancata, lo stoico guardiano errante andò finalmente a dormire.

15
Gli occhi del golem

Drizzt non dovette faticare molto per convincere Bruenor a invertire la marcia e a dirigersi verso ovest. Se da un lato il nano era ansioso di arrivare a Sundabar per scoprire ciò che poteva sapere Helm, la possibilità di trovare informazioni utili a meno di un giorno di viaggio gli mise le ali ai piedi.

Drizzt non fornì molte spiegazioni su come era riuscito a ottenere quella dritta. Si limitò a dire di aver incontrato durante la notte un viaggiatore solitario sulla strada per Luna d'Argento. Anche se la storia suonava inventata, i suoi amici, rispettando il suo riserbo e fidandosi ciecamente di lui, non gli chiesero nulla. Ma, mentre facevano colazione, Regis si trovò a sperare che Drizzt svelasse qualcosa in più perché i biscotti che gli aveva donato il viaggiatore misterioso erano davvero deliziosi e ristoravano in modo incredibile. Già dopo pochi morsi, l'*halfling* si sentì come se avesse riposato una settimana. Il balsamo magico guarì immediatamente la gamba e la schiena di Wulfgar e, per la prima volta da quando avevano lasciato le Paludi Eterne, il barbaro fu in grado di camminare senza il bastone.

Già prima che il *drow* tirasse fuori quei doni meravigliosi, Wulfgar sospettava che Drizzt avesse incontrato qualcuno di molto importante. Negli occhi azzurri dell'elfo era tornata quella luce di ottimismo interiore, una scintilla che rifletteva lo spirito indomabile con cui Drizzt era riuscito a superare prove che avrebbero distrutto la maggior parte degli uomini. Wulfgar non voleva nemmeno sapere l'identità di quella persona: semplicemente, era felice che il suo amico fosse riuscito a uscire dalla depressione.

Quando, nella tarda mattinata, ripresero il cammino, sembravano più un gruppo di amici all'inizio di un avventura che una banda di viaggiatori sfiniti dalla strada. Fischiettando e parlando tra loro, seguirono il flusso del fiume Rauvin verso occidente. Nonostante tutti i pericoli che avevano incontrato, erano riusciti a uscire dalla marcia forzata nelle Paludi relativamente incolumi e, apparentemente, avevano fatto notevoli progressi verso la loro meta. Il sole dell'estate riversava i suoi raggi su di loro e tutti i pezzi del rompicapo di Mithril Hall sembravano a portata di mano.

Non potevano immaginare che uno sguardo assassino era fisso su di loro.

Dalle colline pedemontane a nord del fiume Rauvin, molto in alto rispetto a loro, il golem avvertì il passaggio del *drow*. Sospinto dai poteri magici conferitigli da Dendybar, Bok si trovò ben presto a guardare il gruppo di amici che procedeva spensieratamente sul sentiero sotto di lui. Senza esitazione, il mostro obbedì alle direttive di Dendybar e si mise in cerca di Sydney.

Incapace di comprendere il semplice vantaggio di aggirare gli ostacoli, gettò di lato un macigno che gli sbarrava la strada e si arrampicò su un altro che era troppo grande per poter essere spostato. Non avrebbe deviato di un solo centimetro dal cammino che era stato stabilito per lui dallo stregone.

«Ehi, è grosso!» ridacchiò una delle guardie alla postazione sul Rauvin quando vide Bok dall'altra parte della radura. Ma, proprio mentre le parole gli stavano uscendo dalle labbra, si rese conto del pericolo imminente: quello non era uno dei soliti viaggiatori!

Coraggiosamente, si avventò con la spada sguainata per affrontare il golem faccia a faccia. I suoi compagni lo seguivano dappresso.

Fisso sulla propria meta, Bok non prestò la minima attenzione agli avvertimenti dei soldati.

«Resta dove sei!» ordinò la guardia un'ultima volta mentre Bok copriva i pochi metri che li separavano.

Il golem non conosceva le emozioni, quindi non si infuriò con le guardie quando lo colpirono. Ma gli stavano sbarrando il cammino, quindi Bok li scagliò di lato senza un solo attimo di incertezza. L'incredibile potenza delle sue braccia distrusse le loro difese e li scagliò nell'aria. Senza fermarsi, il golem proseguì verso il fiume e scomparve tra i flutti.

I soldati di stanza alle porte della città, sulla riva opposta del fiume, assistettero alla scena e diedero l'allarme. I cancelli massicci vennero chiusi e sprangati, mentre i Cavalieri d'Argento scrutavano il fiume aspettando la ricomparsa del mostro.

Bok proseguì dritto sul fondo del fiume, arrancando nel limo e nel fango e mantenendo senza sforzo la direzione nonostante la spinta fenomenale delle correnti. Quando riemerse, esattamente dalla parte opposta del posto di guardia, i cavalieri allineati lungo le porte della città spalancarono la bocca per lo stupore. Ma mantennero le loro posizioni, pronti a entrare in azione.

La porta era più in là lungo il fiume rispetto al percorso stabilito dal golem. Bok continuò verso le mura della città, ma non deviò i suoi passi per andare verso i cancelli.

Sfondò il muro a pugni e vi passò attraverso.

* * *

Entreri camminava ansiosamente su e giù per la sua stanza alla Locanda dei Saggi Ostinati, vicino al centro della città. «Avrebbero già dovuto essere qui», sbottò rivolto a Sydney, sedendosi sul letto e stringendo i legacci che imprigionavano Catti-brie.

Prima che Sydney avesse il tempo di rispondergli, una sfera di fuoco apparve al centro della stanza. Non era un fuoco reale, ma un'illusione di fiamma, come se qualcosa bruciasse in quello stesso punto ma in un'altra dimensione. Il fuoco si contorse e prese la forma di un uomo avvolto in una lunga veste.

«Morkai!» esclamò Sydney.

«I miei saluti», replicò lo spettro. «E i saluti di Dendybar il Chiazzato.»

Entreri scivolò silenziosamente in un angolo, tenendo d'occhio la cosa con prudenza. Catti-brie, immobilizzata dai legacci, rimase seduta, incapace persino di respirare.

Sydney, invece, abituata alle sottigliezze delle evocazioni, sapeva che quell'essere di un altro mondo era sotto il controllo di Dendybar e non ne aveva paura. «Per quale motivo il mio padrone ti ha comandato di venire qui?» chiese sfrontatamente.

«Ho delle notizie per voi», rispose lo spettro. «Il gruppo che cercate è stato costretto a entrare nelle Paludi Eterne una settimana fa, a sud di Nesme.»

Sydney si morse il labbro aspettando la successiva rivelazione dello spettro, ma Morkai tacque e rimase anch'egli in attesa.

«E ora dove si trovano?» insistette impazientemente Sydney.

Morkai sorrise. «Mi è stato chiesto due volte, ma non mi ha ancora obbligato a rispondere!» Le fiamme ricomparvero con uno sbuffo e lo spettro svanì.

«Le Paludi Eterne», disse Entreri. «Questo potrebbe spiegare il loro ritardo.»

Sydney annuì, assente. Aveva altre cose per la mente. «Non mi ha ancora obbligato», sussurrò tra sé, facendo eco alle parole di commiato dello

spettro. In lei stavano prendendo forma domande inquietanti. Perché Dendybar aveva aspettato una settimana prima di mandare Morkai a riferire le novità? E per quale motivo lo stregone non aveva potuto obbligare lo spettro a rivelare gli ultimi spostamenti del gruppo del *drow*? Sydney conosceva bene le limitazioni e i rischi delle evocazioni e sapeva lo sforzo incredibile che costavano al potere di uno stregone. Ultimamente, Dendybar aveva evocato Morkai almeno tre volte... una volta quando il gruppo del *drow* aveva lasciato Luskan, e almeno altre due da quando lei e i suoi compagni si erano lanciati all'inseguimento. E se Dendybar avesse messo da parte ogni cautela, nella sua ossessione per la Reliquia di Cristallo? Sydney sentiva che il controllo dello stregone su Morkai era notevolmente diminuito. Sperò che Dendybar fosse prudente nelle future evocazioni, almeno finché non fosse riuscito a riprendersi del tutto.

«Potrebbero passare settimane prima che arrivino!» sbottò Entreri rimuginando sulle notizie portate da Morkai. «Se mai ce la faranno.»

«Potresti avere ragione», assentì Sydney. «Potrebbero essere caduti nelle Paludi Eterne.»

«E se fosse così?»

«Allora entreremo nella palude a cercarli.»

Entreri la studiò per qualche secondo. «Quello che cerchi dev'essere davvero importante.»

«Ho un dovere da compiere, e non tradirò il mio maestro», rispose aspramente lei. «Bok li troverà anche se dovessero giacere sul fondo del pantano più profondo che esista!»

«Dobbiamo affrettarci a decidere cosa fare», insistette Entreri. Rivolse uno sguardo malvagio a Catti-brie. «Mi sto stancando di tenere d'occhio questa qui.»

«Nemmeno io mi fido di lei», assentì Sydney, «anche se potrebbe rivelarsi utile quando incontreremo il nano. Aspetteremo ancora tre giorni, dopodiché torneremo a Nesme e, se sarà necessario, entreremo nelle Paludi Eterne.»

Entreri annuì in segno di riluttante approvazione. «Hai sentito?» sibilò a Catti-brie. «Hai ancora tre giorni di vita, a meno che non arrivino i tuoi amici. Se sono morti nella palude, non abbiamo più bisogno di te.»

Catti-brie non tradì alcuna emozione durante l'intero discorso, decisa a non permettere che Entreri si avvantaggiasse nei suoi confronti scoprendo la sua debolezza o la sua forza. Sapeva che i suoi amici non *potevano* essere morti. Gente come Bruenor Battlehammer e Drizzt Do'Urden non era

destinata a morire in una tomba anonima di qualche desolata palude. E Catti-brie non avrebbe accettato l'idea della morte di Wulfgar finché non ne avesse avuto una prova irrefutabile. Si aggrappò alla propria fiducia. Il suo dovere nei confronti dei suoi amici era quello di mantenere una facciata imperturbabile. Sapeva che stava vincendo la sua battaglia personale, sapeva che la morsa di terrore paralizzante in cui la teneva Entreri si allentava ogni giorno di più. Quando sarebbe arrivato il momento, lei sarebbe stata pronta ad agire. Doveva soltanto preoccuparsi che Entreri e Sydney non se ne accorgessero.

Aveva notato che le fatiche della strada e i suoi nuovi compagni di viaggio stavano preoccupando l'assassino. Ogni giorno Entreri diventava sempre più agitato, sempre più in preda all'ansia di portare a termine il suo lavoro. Era possibile che commettesse un errore?

Un grido riecheggiò dal corridoio. «È venuto!» I tre sobbalzarono istintivamente, poi riconobbero la voce di Jierdan, che era stato messo di guardia alla Biblioteca dei Saggi. Un istante dopo, la porta si spalancò e il soldato si precipitò nella stanza, respirando affannosamente.

«Il nano?» chiese Sydney, afferrandolo per le spalle.

«No!» gridò Jierdan. «Il golem! Bok è entrato a Luna d'Argento! L'hanno intrappolato vicino alla porta occidentale. Hanno chiamato uno stregone.»

«Dannazione!» imprecò Sydney muovendosi immediatamente per uscire dalla stanza. Entreri fece per seguirla, poi afferrò Jierdan per un braccio e gli si mise di fronte.

«Resta con la ragazza», ordinò.

Jierdan gli rivolse uno sguardo infuocato. «La ragazza è un problema tuo.»

Catti-brie si rese conto che l'assassino avrebbe potuto uccidere il soldato in quel preciso istante. Sperò che Jierdan avesse capito il significato dell'occhiata mortale di Entreri così come l'aveva capito lei.

«Fa' come ti ha detto!» gridò Sydney a Jierdan, ponendo fine a ogni ulteriore discussione. Se ne andarono, sbattendosi la porta alle spalle.

«Avrebbe potuto ucciderti», disse Catti-brie quando Entreri e Sydney furono usciti. «Lo sai.»

«Silenzio», ruggì Jierdan. «Ne ho abbastanza delle tue parole infide!» disse avvicinandosi minacciosamente con i pugni serrati.

«Colpiscimi, allora», lo sfidò Catti-brie, sapendo che, anche se l'uomo l'avesse fatto, il suo codice d'onore di soldato non gli avrebbe permesso di

infierire su un nemico che non poteva difendersi. «Anche se in verità io sono la tua unica amica in questa maledetta faccenda!»

Jierdan si fermò. «Amica?» balbettò.

«La migliore che tu possa trovare nelle vicinanze», rispose seria Catti-brie. «Sicuramente sei loro prigioniero quanto lo sono io.»

La ragazza si rendeva conto della vulnerabilità di quell'uomo orgoglioso, ridotto in servitù dall'arroganza di Sydney e di Entreri, e rigirò il coltello nella piaga. «Hanno intenzione di ucciderti, ora lo sai, e anche se tu riuscirai a sfuggire al pugnale di Entreri, non hai nessun posto dove andare. Hai abbandonato i tuoi compagni a Luskan e, comunque, se tornerai da quelle parti, lo stregone della torre ti farà fare una brutta fine!»

Jierdan si irrigidì per la collera, ma non fece nulla.

«I miei amici sono vicini», proseguì Catti-brie nonostante i segnali di avvertimento. «So che sono ancora vivi. Potremmo incontrarli qualsiasi giorno, ormai. Quello, soldato, sarà il nostro momento di vivere o morire. Per quanto mi riguarda, per me vedo una possibilità. Sia che i miei amici vincano o che io sia usata come ostaggio per ottenere ciò che Sidney e Entreri vogliono, la mia vita verrà risparmiata. Ma per te la strada sembra davvero oscura! Se i miei amici vincono, ti uccideranno, e se vincono i tuoi compagni...»

Lasciò in sospeso la frase per permettere a Jierdan di soppesare le fosche alternative che gli si prospettavano.

«Quando avranno ottenuto ciò che cercano, non avranno più bisogno di te», continuò cupamente. Si accorse che il soldato stava tremando, non per la paura ma per la collera, e lo spinse oltre il limite. «Potrebbero anche lasciarti vivere», disse maliziosamente. «Può darsi che abbiano bisogno di un lacchè!»

E Jierdan la colpì. Solo una volta, poi si ritrasse.

Catti-brie accettò la percossa senza lamentarsi. Sorrise persino nel dolore, anche se badò attentamente a nascondere la propria soddisfazione. Il fatto che Jierdan avesse perso il controllo era una prova inconfutabile di quanto la continua mancanza di rispetto mostrata nei suoi confronti da Sydney, e specialmente da Entreri, avesse alimentato le fiamme del suo malcontento portandolo sull'orlo dell'esplosione.

E sapeva anche che, quando Entreri al suo ritorno avrebbe visto il livido che le aveva procurato Jierdan, quelle fiamme sarebbero divampate ancora più alte.

* * *

Sydney e Entreri corsero a rotta di collo per le strade di Luna d'Argento, seguendo gli inconfondibili rumori dell'agitazione. Quando raggiunsero le mura, trovarono Bok incapsulato in un globo baluginante di luci verdastre. Cavalli privi di cavaliere trottavano intorno ai lamenti di una dozzina di soldati feriti. Un vecchio, lo stregone, era in piedi di fronte alla sfera di luce; studiando il golem intrappolato, si grattava perplesso la barba. Di fianco a lui, un Cavaliere d'Argento di rango sicuramente elevato saltellava nervosamente da un piede all'altro, la mano stretta sull'elsa della spada riposta nel fodero.

«Distruggi quell'essere e facciamola finita», disse allo stregone. Sydney lo udì e si avvicinò.

«Oh, no!» esclamò il mago. «È meraviglioso!»

«Hai intenzione di tenerlo qui per sempre?» ribatté seccamente il cavaliere. «Guardati in giro...»

«Vi prego di scusarmi, signori», li interruppe Sydney. «Sono Sydney, della Torre delle Arcane Schiere di Luskan. Forse potrei esservi d'aiuto.»

«Lieto di incontrarti», disse lo stregone. «Io sono Mizzen della Seconda Scuola del Sapere. Conosci il proprietario di questa splendida creatura?»

«Bok appartiene a me», ammise lei.

Il cavaliere spalancò gli occhi, stupito che una donna (o chiunque, se è per questo) potesse controllare il mostro che aveva messo fuori combattimento una dozzina dei suoi migliori guerrieri e abbattuto un'intera sezione delle mura della città. «Il prezzo sarà alto, Sydney di Luskan», ringhiò.

«La Torre farà ammenda per questo», assentì lei. «Ora vorresti lasciar libero il golem sotto il mio controllo?» chiese allo stregone. «Bok mi obbedirà.»

«No!» sbottò il cavaliere. «Non permetterò che quella cosa venga liberata di nuovo!»

«Calmati, Gavin», gli disse Mizzen. Si rivolse a Sydney. «Mi piacerebbe studiare il golem, se posso. È davvero la migliore costruzione che io abbia mai visto con i miei occhi... ha una forza che va oltre ogni ipotesi ventilata nei libri della creazione.»

«Mi dispiace», rispose Sydney, «ma ho pochissimo tempo a disposizione. Ho da fare ancora molta strada. Ditemi l'ammontare dei danni causati dal golem e io lo riferirò al mio maestro, sulla mia parola di membro della Torre.»

«Pagherai adesso», sbottò la guardia.

Mizzen lo zittì ancora una volta. «Perdona la collera di Gavin», disse a Sydney. Si guardò intorno. «Forse potremmo fare un patto. Nessuno è rimasto ferito gravemente, a quanto sembra.»

«Sono stati portati via tre uomini!» si infuriò Gavin. «E almeno un cavallo si è azzoppato e dovrà essere abbattuto!»

Mizzen agitò la mano per sminuire le sue proteste. «Gli uomini guariranno», disse. «Guariranno. E le mura avevano bisogno di riparazioni comunque.»

Guardò Sydney, ricominciando a grattarsi la barba. «Ecco la mia offerta, e non potresti averne una più onesta! Dammi il golem per una notte, soltanto una, e penserò io a ripagare i danni che ha causato. Soltanto una notte.»

«E non lo smonterai», disse Sydney.

«Nemmeno la testa?» implorò il mago.

«Nemmeno la testa», ribadì lei. «E verrò a riprenderlo alle prime luci dell'alba.»

Mizzen si grattò la barba ancora una volta, pensoso. «Un lavoro meraviglioso», borbottò, sbirciando nella prigione magica. «D'accordo!»

«Se quel mostro...» cominciò furiosamente Gavin.

«Oh, dov'è finito il tuo senso dell'avventura, Gavin?» ribatté Mizzen prima ancora che il cavaliere potesse finire la frase. «Ricorda i principi su cui è fondata la tua città, uomo. Siamo qui per imparare. Se soltanto tu potessi capire le potenzialità di una creazione simile!»

Si allontanarono da Sydney, senza prestarle più alcuna attenzione, il mago sempre intento a borbottare nell'orecchio di Gavin. Entreri uscì dall'ombra di un palazzo vicino e scivolò silenziosamente di fianco alla giovane maga.

«Perché è venuto?» le chiese.

Lei scosse la testa. «Può esserci soltanto un motivo.»

«Il *drow*?»

«Sì. Bok deve averli seguiti in città.»

«Improbabile», rifletté Entreri, «anche se il golem potrebbe averli visti. Se Bok avesse sfondato il muro dietro di loro, il *drow* e i suoi valorosi amici si sarebbero fermati a combattere per difendere la città.»

«Allora devono essere ancora fuori.»

«O forse stavano lasciando la città quando Bok li ha visti», disse Entreri. «Indagherò con le guardie al cancello. Non temere, le nostre prede sono

vicine!»

* * *

Tornarono alla locanda un paio d'ore dopo. Dalle guardie avevano saputo che il gruppo del *drow* era stato mandato via, ed erano ansiosi di recuperare Bok e riprendere l'inseguimento.

Sydney cominciò a dare a Jierdan le istruzioni relative alla loro partenza dell'indomani, ma ciò che attirò immediatamente l'attenzione di Entreri fu l'occhio nero di Catti-brie. Le si avvicinò per controllare i legacci e, una volta resosi conto che erano ancora intatti, si voltò verso Jierdan estraendo il pugnale.

Sydney, sospettando ciò che stava per accadere, si mise tra lui e il soldato. «Non ora!» intimò. «Non ora che il nostro obiettivo è tanto vicino. Non possiamo permettercelo!»

Entreri ridacchiò malignamente e fece scivolare il pugnale nel fodero. «Parleremo ancora di questa faccenda», promise a Jierdan con una smorfia rabbiosa. «Non toccare più la ragazza.»

Perfetto, pensò Catti-brie. Dal punto di vista di Jierdan, tanto valeva che l'assassino avesse detto chiaramente che aveva intenzione di ucciderlo.

Altra benzina sul fuoco.

* * *

Quando, la mattina successiva, Sydney andò da Mizzen a riprendersi il golem, i suoi sospetti che Bok avesse visto il gruppo del *drow* trovarono conferma. Partirono immediatamente da Luna d'Argento, guidati da Bok sullo stesso sentiero che Bruenor e i suoi amici avevano preso la mattina precedente.

Come il gruppo che li aveva preceduti, anche loro erano osservati.

Alustriel si scostò dal viso i capelli fluttuanti. I suoi occhi verdi riflessero per un istante la luce del sole, mentre la Signora di Luna d'Argento osservava i cinque con crescente curiosità. Aveva saputo dai guardiani dei cancelli che qualcuno aveva fatto domande sull'elfo nero.

Non riusciva ancora a immaginarsi che ruolo giocasse quest'altro gruppo nella missione di Drizzt Do'Urden, ma sospettava che i cinque non avessero in mente nulla di buono. Alustriel aveva saziato la sua fame di avventura molti anni prima, eppure in quel momento si rese conto che le sarebbe

piaciuto poter aiutare il *drow* e i suoi amici nella loro nobile missione. Ma era pressata da importanti affari di stato; non aveva tempo per concedersi alcuna distrazione. Per un istante prese in considerazione la possibilità di mandare una pattuglia a catturare quel secondo gruppo, in modo da poter scoprire le loro intenzioni.

Poi si voltò e si incamminò verso la sua città. Lei non era che una pedina di secondaria importanza nella ricerca di Mithril Hall. L'unica cosa che poteva fare era avere fiducia nelle capacità di Drizzt Do'Urden e dei suoi amici.

LIBRO 3
NUOVI SENTIERI

16
I tempi andati

Una tozza torre di pietra si ergeva in una piccola valletta, contro il ripido lato di una collina. Un passante casuale non se ne sarebbe nemmeno accorto, perché la costruzione era coperta da uno spesso manto di edera e di vegetazione.

Ma i Compagni del Mithril non lasciavano nulla al caso, nella loro ricerca. Quella era la Roccaforte dell'Araldo, la probabile soluzione di tutti i loro problemi.

«Sei sicuro che il posto sia questo?» chiese Regis a Drizzt mentre sbirciavano nella valle da un piccolo promontorio. A dire il vero, l'antica torre sembrava in rovina. Nelle vicinanze tutto era immobile, come se uno strano, riverente silenzio circondasse l'intero luogo.

«Ne sono certo», rispose Drizzt. «Posso sentire l'età antichissima della torre. È in piedi da molti secoli. Molti, molti secoli.»

«E da quanto tempo è vuota?» chiese Bruenor, fino a quel momento assai deluso dal posto che gli era stato descritto come la promessa più brillante per raggiungere la sua meta.

«Non è vuota», rispose Drizzt. «A meno che ciò che sento sia sbagliato.»

Bruenor balzò in piedi e si avventò sul promontorio. «Probabilmente hai ragione», brontolò. «Scommetto che c'è qualche troll o qualche rognoso yeti che ci sta osservando proprio ora da dietro la porta, sbavando al solo pensiero che stiamo per entrare! E allora facciamolo! Da quando siamo

partiti, Sundabar è lontana un giorno di cammino in più!»

I tre amici lo raggiunsero su quel che restava del sentiero coperto di erbacce che una volta, evidentemente, era il vialetto d'accesso alla porta della torre. Con le armi in pugno, si avvicinarono cautamente all'antico portale di pietra.

La porta, coperta di muschio e levigata dalle intemperie, aveva l'aria di non essere stata aperta da molti, moltissimi anni.

«Usa le tue braccia, ragazzo», disse Bruenor a Wulfgar. «Se c'è qualcuno in grado di aprire quest'affare, quello sei tu!»

Wulfgar appoggiò Dente di Aegis alla parete e si mise davanti alla porta. Puntò i piedi meglio che poteva e fece scorrere le mani sulla pietra in cerca di un punto su cui fare leva.

Ma, non appena esercitò una minima pressione, il portale si spalancò verso l'interno, silenziosamente e senza sforzo.

Dall'oscurità, all'interno della torre, uscì una brezza gelida che portò con sé un misto di odori sconosciuti e una sensazione di grande antichità. Gli amici sentirono che la natura di quel luogo non era di questo mondo. Forse, la torre apparteneva a un altro tempo, e fu non senza un minimo di trepidazione che Drizzt condusse i suoi amici all'interno.

Entrarono in silenzio, ma il rumore dei loro passi echeggiò nell'oscurità silenziosa che li circondava. La luce del giorno era di ben poco sollievo, quasi che tra l'interno della torre e il mondo esterno si fosse levata una sorta di barriera.

«Dovremmo accendere una torcia...» cominciò Regis, ma si interruppe bruscamente, spaventato dal volume indesiderato che aveva avuto il suo sussurro.

«La porta!» gridò d'un tratto Wulfgar. Il portale aveva cominciato silenziosamente a chiudersi dietro di loro. Il barbaro fece un salto nel tentativo di afferrarlo prima che si chiudesse del tutto, sprofondandoli nell'oscurità più totale, ma persino la sua forza immensa non poté far nulla contro la potenza magica che spingeva il portale. La pietra si chiuse senza un rumore. Soltanto un soffio d'aria, che risuonò come il sospiro di un gigante.

Ma la tomba di tenebra che tutti e quattro ebbero il tempo di vedere, quando la porta tagliò fuori l'ultima striscia di luce, non durò per molto. Non appena la porta si chiuse, un bagliore azzurro si diffuse per tutta la stanza... il salone d'ingresso della Roccaforte dell'Araldo.

I quattro vennero pervasi da un timore reverenziale che impedì loro di parlare. Davanti ai loro occhi c'era l'intera storia della razza dell'Uomo.

Erano all'interno di una bolla atemporale che negava ogni loro prospettiva di tempo e di spazio. In un batter d'occhio erano stati trasformati in osservatori distaccati, la loro stessa esistenza sospesa in un epoca e in un luogo differenti. Si ritrovarono a guardare l'evolversi della razza umana come avrebbe potuto fare un dio. Arazzi elaborati, dai colori una volta vividi e ora sbiaditi, dai contorni una volta netti e precisi ora offuscati, trasportarono gli amici in un fantastico collage di immagini che mostravano la storia della razza, ognuna di esse narrante la stessa storia ancora e ancora, all'infinito; la stessa storia, apparentemente, però sottilmente alterata di volta in volta per presentare principi differenti e svariate possibilità di sviluppo.

Armi e corazze di ogni epoca erano disposte ordinatamente lungo le pareti, tra stendardi e cimieri di regni da lungo tempo dimenticati. Bassorilievi raffiguranti eroi e saggi li guardavano dall'alto delle travi, le espressioni colte in modo tanto preciso da vivificare il temperamento degli uomini che ritraevano. Alcuni erano di aspetto familiare, ma la maggior parte era sconosciuta al mondo intero, fatta eccezione per gli studiosi più accaniti.

Una seconda porta, questa di legno, si apriva esattamente di fronte alla prima, conducendo apparentemente all'interno della collina che si ergeva dietro la torre. Soltanto quando anch'essa cominciò ad aprirsi i quattro compagni riuscirono a rompere l'incantesimo che quel luogo aveva gettato su di loro.

Eppure nessuno mise mano alle armi, perché tutti e quattro sapevano che, chiunque fosse l'abitante della torre, era sicuramente superiore alla mera forza terrena del metallo.

Un uomo anziano fece il suo ingresso nella stanza, più vecchio di qualsiasi uomo avessero mai visto prima di allora. Il suo volto aveva mantenuto la propria pienezza senza cedere all'incavamento dell'età, ma la pelle sembrava quasi legnosa, solcata da profonde striature simili più a crepe che a rughe. Il viso era affilato in un'espressione che sfidava il tempo con la stessa ostinazione che avrebbe potuto possedere un albero secolare. Il suo modo di camminare era piuttosto un flusso silenzioso di movimenti, una fluttuazione che trascendeva la definizione di passo. Si avvicinò ai quattro amici e rimase in attesa. Le braccia, che si intuiva fossero sottili anche sotto le innumerevoli pieghe della lunga veste di seta, gli ricaddero pacificamente lungo i fianchi.

«Siete voi l'araldo della torre?» chiese Drizzt.

«Old Night, sono io», rispose l'uomo con una voce cantilenante che irra-

diava serenità. «Benvenuti, Compagni del Mithril. Lady Alustriel mi ha informato del vostro arrivo e della vostra ricerca.»

Seppur immerso nel solenne rispetto per ciò che lo circondava, Wulfgar non mancò di notare il riferimento ad Alustriel. Guardò Drizzt, incontrando lo sguardo del *drow* con un sorriso significativo.

Drizzt si voltò dall'altra parte, sorridendo anch'egli.

«Questa è la Stanza dell'Uomo», dichiarò Old Night. «La stanza più grande della roccaforte, fatta eccezione per la biblioteca, naturalmente.»

Notò lo sguardo accigliato e scontento di Bruenor. «La tradizione della tua razza ha radici molto profonde, mio buon nano, e radici ancor più profonde ha la razza degli elfi», spiegò. «Ma le crisi della storia sono più spesso misurate in generazioni piuttosto che in secoli. Gli umani, con la loro vita così breve, possono rovesciare mille regni e costruirne altri mille nel corso dei pochi secoli in cui un unico re nano regnerebbe pacificamente sul suo popolo.»

«Non hanno pazienza!» sbuffò Bruenor, apparentemente pacificato.

«Vero», rise Old Night. «Ma venite, ora, mangiamo. Abbiamo molto da fare, questa notte.»

Li condusse oltre la porta e attraverso un salone simile al primo. Sui lati si aprivano varie stanze: una per ogni razza pacifica, e persino alcune dedicate alla storia degli orchi, dei folletti e dei giganti.

Cenarono seduti a un massiccio tavolo rotondo, il cui antico legno era duro come la roccia. Tutt'intorno al bordo erano scolpite antiche rune, molte in lingue sconosciute da così tanto tempo che nemmeno Old Night era in grado di ricordarle. Il cibo, come ogni altra cosa in quel luogo, dava la sensazione di un passato remoto e distante. Ma era ben lungi dall'essere ammuffito. Era delizioso, con un sapore che in qualche modo era diverso da qualsiasi cosa gli amici avessero assaggiato prima di allora. La bevanda, un vino dai riflessi cristallini, aveva un profumo tanto ricco da superare in fragranza persino i leggendari elisir degli elfi.

Old Night li intrattenne durante il pasto, riscrivendo con i suoi racconti le pagine gloriose di antichi eroi e narrando gli eventi che avevano dato ai Reami la loro conformazione attuale. Nonostante fosse alquanto probabile che gli indizi che cercavano su Mithril Hall si trovassero soltanto una o due porte più in là, i quattro amici furono un pubblico più che attento.

Quando il pasto giunse al termine, Old Night si alzò dalla sedia e li guardò con una strana, singolare intensità. «Verrà il giorno, forse tra un millennio, in cui mi troverò nuovamente a intrattenere qualche ospite. In

quel giorno, sono sicuro, una delle storie che racconterò riguarderà i Compagni del Mithril e la loro gloriosa missione.»

Gli amici non riuscirono a rispondere all'onore che il vecchio saggio aveva loro tributato. Per un lungo istante persino Drizzt, di solito sempre posato e imperturbabile, rimase seduto a occhi spalancati.

«Venite», disse Old Night, «lasciate che la vostra strada ricominci daccapo.»

Oltrepassarono un'altra porta e si ritrovarono nella biblioteca più vasta di tutto il Nord.

Volumi di ogni forma e dimensione ricoprivano le pareti e giacevano in altissime pile sui numerosi tavoli disseminati per tutto l'immenso locale. Old Night ne indicò uno in particolare, un tavolo più piccolo messo in disparte rispetto agli altri, su cui giaceva aperto un unico libro.

«Ho fatto molte ricerche per voi», spiegò Old Night. «E, tra tutti i volumi che parlano dei nani, questo è stato l'unico su cui ho trovato un qualsiasi accenno a Mithril Hall.»

Bruenor si avvicinò al libro, afferrandolo con mano tremante. Era scritto nell'Alto Linguaggio dei Nani, la lingua di Dumathoin, Guardiano dei Segreti Sotto la Montagna, un manoscritto che era andato quasi perduto nei Reami. Ma Bruenor era in grado di leggerlo. Scorse rapidamente la pagina, quindi lesse ad alta voce il passo che li riguardava.

«Re Elmor e il suo popolo ricavarono enorme profitto dai lavori di Garumn e della gente del Clan dei Battlehammer, ma i nani delle miniere segrete non confutarono i lucri di Elmor. Settlestone si dimostrò un alleato valido e affidabile donde Garumn poté far partire la catena segreta che immetteva sul mercato i manufatti di mithril lavorato.»

Bruenor sollevò lo sguardo sui suoi amici. Nei suoi occhi brillava la fioca luce di un ricordo.

«Settlestone», sussurrò. «Conosco questo nome.»

Tornò a tuffarsi nel libro.

«Troverai poco altro», disse Old Night, «poiché le parole di Mithril Hall sono perse alla storia. Il libro afferma soltanto che il flusso di mithril cessò ben presto, alla definitiva rovina di Settlestone.»

Ma Bruenor non lo stava ascoltando. Doveva leggerlo da solo, divorare ogni parola che era stata scritta sulla sua stirpe perduta. Il significato non aveva importanza.

«Che cosa mi dite di Settlestone?» chiese Wulfgar a Old Night. «È un indizio?»

«Forse», rispose l'anziano araldo. «Finora, a parte in questo libro, non ho trovato alcun riferimento a quel luogo. Ma, secondo ciò che dice il libro, sono propenso a credere che Settlestone fosse una città di nani alquanto insolita.»

«In superficie!» lo interruppe improvvisamente Bruenor.

«Sì», confermò Old Night. «Una comunità di nani alloggiata in edifici posti sopra il terreno... rarissima di questi tempi e assolutamente mai sentita all'epoca di Mithril Hall. Per quanto ne so, vi sono soltanto due possibilità.»

Regis si lasciò sfuggire un grido di esultanza.

«Il vostro entusiasmo potrebbe essere prematuro», sottolineò Old Night. «Anche se riusciamo a scoprire il luogo dove una volta sorgeva Settlestone, la ricerca della strada per Mithril Hall non sarà che appena cominciata.»

Bruenor sfogliò rapidamente alcune pagine del libro, quindi lo ripose sul tavolo. «Così vicina!» esclamò, battendo il pugno sul legno pietrificato. «E io dovrei saperlo!»

Drizzt gli si avvicinò e trasse una fiala da sotto il mantello. «È una pozione che ti farà tornare di nuovo ai giorni di Mithril Hall», spiegò per rispondere allo sguardo perplesso di Bruenor.

«È un incantesimo molto potente», lo avvertì Old Night. «Ed è impossibile da controllare. Pensaci bene prima di usarlo, mio buon nano.»

Ma Bruenor si era già mosso, in bilico sull'orlo di una rivelazione che doveva ottenere a tutti i costi. Tracannò il liquido in un sol sorso, quindi si aggrappò all'orlo del tavolo per contrastarne l'effetto potentissimo. La fronte corrugata gli si imperlò di sudore e, mentre la pozione mandava la sua mente alla deriva attraverso i secoli, il nano ebbe uno spasmo involontario.

Regis e Wulfgar si avvicinarono, preoccupati. Il barbaro lo prese per le spalle e lo depose su una sedia.

Gli occhi di Bruenor erano spalancati, ma il nano non vedeva nulla della stanza che aveva di fronte. Il sudore lo ricopriva da capo a piedi, e gli spasmi isolati di poco prima si erano trasformati in un tremito incontrollabile.

«Bruenor», lo chiamò sottovoce Drizzt, chiedendosi se, mettendo il nano di fronte a un'opportunità così allettante, avesse agito per il meglio.

«No, padre mio!» gridò Bruenor. «Non qui nella tenebra! Vieni con me, allora. Cosa posso fare senza di te?»

«Bruenor», chiamò nuovamente Drizzt, ora con più enfasi.

«Non è qui», spiegò Old Night, che conosceva bene gli effetti della po-

zione: spesso veniva usata dai membri delle razze più antiche, elfi in special modo, in cerca di ricordi del loro passato più remoto. Ma, solitamente, coloro che assumevano la pozione facevano ritorno a epoche più serene e piacevoli. Old Night osservava la scena con seria preoccupazione, perché la pozione, evidentemente, aveva riportato Bruenor in un giorno maledetto del suo passato, un ricordo che era stato bloccato, o forse soltanto velato, dalla sua mente per preservare il nano da emozioni che sarebbero state troppo intense. E ora quelle emozioni si sarebbero messe a nudo, svelandosi in tutta la loro furia evocativa alla parte conscia della mente del nano.

«Portatelo nella Stanza dei Nani», ordinò Old Night. «Lasciate che si crogioli tra le immagini dei suoi eroi. Lo aiuteranno a ricordare, e gli daranno la forza necessaria per superare questa terribile prova.»

Wulfgar sollevò Bruenor e lo portò gentilmente lungo il corridoio che conduceva alla Stanza dei Nani, deponendolo al centro del pavimento circolare. Immagini di Moradin, di Dumathoin, e di tutte le sue divinità e dei suoi eroi lo guardavano dall'alto dei loro piedistalli, dandogli un seppur minimo conforto contro la tragedia che si riversava in lui a ondate sempre più intense. Bruenor, circondato da armature e da asce e martelli da guerra abilmente forgiati, si immerse nelle glorie più alte della sua fiera stirpe.

Ma le immagini non potevano scacciare l'orrore che il nano stava conoscendo per una seconda volta: la caduta del suo clan, di Mithril Hall, di suo padre.

«La luce del giorno!» gridò, combattuto tra il sollievo e il dolore. «Ahimè per mio padre, e per il padre di mio padre! Ma sì, la nostra via di fuga è a portata di mano! Settlestone...» perse conoscenza per un istante, sopraffatto dall'agonia del ricordo «... Settlestone ci darà rifugio. La perdita, la perdita! Ci darà rifugio!»

«Il prezzo da pagare è alto», disse Wulfgar, addolorato per la sofferenza del nano.

«È disposto a pagarlo», rispose Drizzt.

«Sarà un prezzo davvero terribile se non scopriremo nulla», disse Regis. «Sta divagando senza una direzione precisa. Dobbiamo restarcene qui seduti a sperare contro ogni speranza?»

«I suoi ricordi l'hanno già portato a Settlestone, ma non ha parlato di ciò che si è lasciato alle spalle», constatò Wulfgar.

Drizzt estrasse una delle sue scimitarre e si abbassò il cappuccio sul viso.

«Cosa...?» cominciò a chiedere Regis, ma Drizzt era già entrato in azione. Si mise di fianco a Bruenor e gli avvicinò il viso alla guancia coperta di sudore.

«Sono un amico», sussurrò. «Venuto alla notizia della caduta di Mithril Hall! I miei alleati aspettano! La vendetta sarà nostra, nobile nano del Clan dei Battlehammer! Mostraci la strada, così potremo restaurare la gloria di Mithril Hall!»

«Segreto», balbettò Bruenor, sul punto di riprendere conoscenza.

Drizzt aumentò la propria insistenza. «Il tempo è poco! Sta calando la tenebra!» urlò. «La strada, nano, dobbiamo sapere la strada!»

Bruenor borbottò alcune parole incomprensibili e i tre amici spalancarono la bocca per lo stupore, rendendosi conto che il *drow* era riuscito a penetrare l'ultima barriera mentale che impediva a Bruenor di trovare Mithril Hall.

«Parla più forte!» insistette Drizzt.

«Quartacima!» gridò Bruenor in risposta. «Su per l'alto tratto e poi nella Vallata del Guardiano!»

Drizzt guardò Old Night, che annuì, poi tornò a voltarsi verso Bruenor. «Ora riposa, nobile nano», disse per dargli conforto. «Il tuo clan sarà vendicato!»

«Con la descrizione che il libro dà di Settlestone, Quartacima può essere soltanto un posto», spiegò Old Night a Wulfgar e Drizzt quando fecero ritorno alla biblioteca. Regis era rimasto nella Stanza dei Nani per vegliare il sonno agitato di Bruenor.

L'araldo tirò giù un cilindro di cartapecora da un alto scaffale e srotolò l'antica pergamena in esso contenuta: una mappa delle terre centrali del Nord tra Luna d'Argento e Mirabar.

«L'unico insediamento di nani che ai tempi di Mithril Hall fosse in superficie e si trovasse abbastanza vicino a una catena montuosa da avere un toponimo riferito a una vetta numerata dovrebbe trovarsi qui», disse indicando il picco più a sud nell'estrema propaggine meridionale della Spina Dorsale del Mondo, poco più a nord di Nesme e delle Paludi Eterne. «La città di pietra ora è deserta. È conosciuta semplicemente come 'le Rovine' ed era comunemente conosciuta come Dwarvendarrows quando vi abitava la razza dei nani. Ma le parole confuse del vostro compagno mi hanno convinto che questa è davvero la Settlestone di cui parla il libro.»

«Per quale motivo, allora, il libro non vi si riferisce come Dwarvendarrows?» chiese Wulfgar.

«I nani sono una razza che sa tenere i segreti», spiegò Old Night con una risatina, «specialmente se i segreti riguardano qualche tesoro. Garumn di Mithril Hall era determinato a tenere celata all'avidità del mondo esterno l'ubicazione del suo tesoro. Senza dubbio, lui ed Elmor di Settlestone strinsero un accordo che comprendeva l'uso di complicati codici segreti e di nomi fasulli per indicare ciò che stava intorno, nomi che ora compaiono in parti disgiunte dei volumi della storia dei nani. Qualsiasi cosa pur di depistare i mercenari ficcanaso. Può darsi che molti studiosi abbiano addirittura letto qualcosa di Mithril Hall. Ma veniva chiamata con qualche altro nome che chi leggeva era convinto si riferisse a un'altra delle molte antiche patrie dei nani ora perdute per sempre.»

L'araldo fece una breve pausa per assimilare tutto ciò che era accaduto. «Dovete andare via subito», li avvertì poi. «Portate il nano a braccia, se necessario, ma portatelo a Settlestone prima che svaniscano gli effetti della pozione. Camminando nei suoi ricordi, Bruenor potrebbe essere in grado di ripercorrere i suoi passi di duecento anni fa, sulle montagne fino alla Valle del Guardiano e quindi fino alle porte di Mithril Hall.»

Drizzt studiò la mappa e il luogo che Old Night aveva indicato quale ubicazione di Settlestone. «Verso ovest», borbottò, facendo eco alle supposizioni di Alustriel. «Soltanto a due giorni di cammino da qui.»

Wulfgar si avvicinò per esaminare la pergamena e, con un tono di voce che rivelava sia trepidazione e impazienza che una certa misura di malinconia, aggiunse: «La nostra strada si avvicina alla fine.»

17
La sfida

Partirono sotto le stelle e non si fermarono fino a quando le stelle non tornarono a riempire il cielo. Bruenor non ebbe bisogno di aiuto. Anzi, tutto il contrario. Ripresosi dal delirio e avendo finalmente davanti agli occhi una traccia tangibile da seguire per giungere alla meta così lungamente agognata, fu proprio il nano a guidare il loro cammino, marciando al ritmo più serrato che avessero mai tenuto fin da quando erano partiti dalla Valle del Vento Ghiacciato. Bruenor, con lo sguardo vitreo, camminava sia nel passato che nel presente, consumato dalla propria ossessione. Aveva sognato quel ritorno per quasi duecento anni, e ora quegli ultimi giorni di cammino gli sembravano più lunghi dei secoli che li avevano preceduti.

I compagni, apparentemente, avevano sconfitto il loro peggior nemico: il

tempo. Se i calcoli che avevano fatto alla Roccaforte dell'Araldo erano esatti, Mithril Hall si trovava soltanto a pochi giorni di distanza, e la brevissima estate del Nord aveva a malapena oltrepassato la sua prima metà.

Visto che non dovevano più preoccuparsi del tempo, Drizzt, Wulfgar e Regis, al momento di lasciare la roccaforte, avevano previsto un ritmo di marcia moderato. Ma quando Bruenor si era svegliato ed era venuto a conoscenza delle ultime scoperte, non aveva voluto sentire discussioni. E non ce ne furono, perché nell'eccitazione del momento il carattere già scontroso di Bruenor era diventato ancor più insopportabile.

«Muovi quei piedi!» continuava a sbottare rivolto a Regis, le cui gambe corte non erano in grado di stare al passo con la frenesia del nano. «Avresti dovuto restare nelle Ten-Towns a guardarti la pancia che ti cascava sulla cintura!» Dopodiché cominciava a borbottare concitatamente tra sé, piegandosi ancor di più per camminare più veloce e guidandoli incessantemente in avanti, sordo alle proteste di Regis e ai commenti di Drizzt e Wulfgar sul suo comportamento.

Mutarono direzione per tornare verso il Rauvin e usare il corso d'acqua come guida. Non appena furono in vista delle cime della catena montuosa, Drizzt, non senza sforzo, riuscì a convincere Bruenor a dirigersi nuovamente a nord-est. Il *drow* non aveva nessuna voglia di incontrare di nuovo le pattuglie di Nesme; era certo che fossero state le grida di avvertimento di quella città a costringere Alustriel a tenerlo fuori da Luna d'Argento.

Quando si accamparono, quella notte, Bruenor non riuscì a darsi pace, nonostante avessero chiaramente percorso ben più di metà della strada che li separava dalle rovine di Settlestone. Passeggiò per l'accampamento come un animale in gabbia, aprendo e chiudendo i pugni e borbottando tra sé di quel giorno fatale in cui il suo popolo era stato cacciato da Mithril Hall, e della vendetta che avrebbe ottenuto una volta che fosse riuscito a tornarvi.

Quella sera, mentre erano in disparte a osservare il nano, Wulfgar chiese a Drizzt: «È l'effetto della pozione?»

«In parte, forse», rispose il *drow*, anch'egli preoccupato quanto Wulfgar per il suo amico. «La pozione ha forzato Bruenor a rivivere l'esperienza più dolorosa di tutta la sua lunga vita. E ora i ricordi del passato si stanno scavando la strada nelle sue emozioni, dando forma alla vendetta che l'ha roso per tutti questi anni.»

«È spaventato», fece notare Wulfgar.

Drizzt annuì. «Questa è la prova del fuoco della sua vita. Nel suo voto di tornare a Mithril Hall è racchiuso tutto il valore che egli dà alla sua esi-

stenza.»

«Sta spingendo troppo forte», disse Wulfgar guardando Regis, che era crollato, esausto, non appena avevano finito di cenare. «L'*halfling* non può tenere questo ritmo.»

«C'è meno di un giorno di cammino davanti a noi», rispose Drizzt. «Regis sopravviverà, e noi tutti con lui», concluse dando a Wulfgar una pacca sulla spalla. Il barbaro, non del tutto soddisfatto ma rassegnato al semplice fatto di non poter voltare le spalle a Bruenor proprio adesso che erano così vicini alla meta, si allontanò in cerca di un po' di riposo. Drizzt guardò il nano che camminava avanti e indietro, e sul suo viso scuro si dipinse un'espressione molto più preoccupata di quella che aveva fatto vedere al giovane barbaro.

Drizzt non era per nulla preoccupato per Regis. L'*halfling* riusciva sempre a trovare il modo di cavarsela. Era Bruenor quello che preoccupava il *drow*. Si ricordò di quando il nano aveva forgiato Dente di Aegis, il potentissimo martello da guerra. Quell'arma era stata la creazione che aveva completato una splendida carriera di artigiano, un'arma degna di una leggenda. Bruenor non poteva sperare di migliorare quella creazione, e nemmeno di eguagliarla. Il nano, da allora, non aveva più picchiato il martello sull'incudine una sola volta.

E ora c'era il viaggio a Mithril Hall, la meta di tutta la sua vita. Proprio come Dente di Aegis era stato il suo lavoro più splendido, quel viaggio sarebbe stato la sua scalata più impervia. Il fulcro delle preoccupazioni di Drizzt era più sottile, e anche più pericoloso, del fallimento o della riuscita di quella missione; i pericoli della strada affliggevano tutti e quattro nella stessa misura e, prima di partire, tutti e quattro li avevano accettati di buon grado. Che le antiche caverne di Mitrhil Hall venissero o meno reclamate, Bruenor avrebbe scalato la propria montagna. E il suo momento di gloria sarebbe passato.

Drizzt si avvicinò al nano. «Calmati, mio buon amico», gli disse.

«È la mia patria, elfo!» ribatté secco Bruenor, ma parve ricomporsi un po'.

«Posso capirlo», tentò Drizzt. «Pare davvero che riusciremo a posare lo sguardo su Mithril Hall, e questo solleva un quesito a cui dobbiamo trovare presto una risposta.»

Bruenor gli dedicò un'occhiata incuriosita, anche se sapeva più che bene dove stava andando a parare il *drow*.

«Finora ci siamo preoccupati soltanto di trovare Mithril Hall. Abbiamo

parlato poco di ciò che faremo poi.»

«Per tutto ciò che è giusto, io sono il Re di Mithril Hall!» ringhiò Bruenor.

«D'accordo, ma che mi dici della tenebra che potrebbe essere ancora là? Una forza tanto grande da aver cacciato l'intero tuo clan dalle miniere. Dobbiamo sconfiggerla noi quattro?»

«Potrebbe essersene andata per i fatti suoi, elfo», rispose bruscamente Bruenor, non volendo affrontare le possibilità prospettategli dal *drow*. «Per quanto ne sappiamo, le caverne potrebbero essere libere.»

«Forse. Ma cosa hai intenzione di fare se la tenebra c'è ancora?»

Bruenor tacque pensosamente per un istante. «Faremo in modo che la notizia arrivi nella Valle del Vento Ghiacciato», rispose. «La mia gente ci raggiungerà in primavera.»

«Non sono più di un centinaio», gli ricordò Drizzt.

«Allora mi rivolgerò alla Fortezza di Adbar, se ce ne occorreranno altri!» sbottò Bruenor. «Harbromm sarà ben felice di aiutarci, se gli prometto un tesoro come ricompensa.»

Drizzt sapeva che Bruenor non si sarebbe impegnato tanto facilmente in una simile promessa. Nonostante questo, decise di porre fine a quel flusso di domande inquietanti ma necessarie. «Dormi bene», si raccomandò. «Troverai le tue risposte quando sarà il momento.»

* * *

La mattina del giorno seguente si rimisero in marcia a un passo frenetico come quello del giorno prima. Ben presto le montagne si ersero torreggianti ad accompagnare la loro corsa, e il nano incorse in un altro cambiamento. Si fermò improvvisamente, confuso, lottando per mantenere l'equilibrio. Wulfgar e Drizzt, che si trovavano proprio di fianco a lui, lo sostennero.

«Che succede?» gli chiese Drizzt.

«Dwarvendarrow», rispose Bruenor con voce distante. Indicò un affioramento di rocce che si protendeva dalla base della montagna più vicina.

«Riconosci il posto?»

Bruenor non rispose. Riprese a camminare, barcollando ma rifiutando ogni offerta di aiuto. I suoi amici si strinsero impotenti nelle spalle e lo seguirono.

Un'ora dopo riuscirono a vedere gli edifici. Come giganteschi castelli di

carte, enormi lastroni di pietra erano stati abilmente assemblati per formare delle abitazioni e, nonostante fossero abbandonate da più di cento anni, l'età e le intemperie non le avevano intaccate. Soltanto i nani avrebbero potuto infondere alla roccia una tale forza e sistemare le pietre in modo così perfetto da farle durare in eterno, oltre le generazioni e i racconti dei cantastorie, in modo che qualche razza futura potesse guardarle e meravigliarsi per la perfezione della loro struttura senza avere la minima idea di chi le avesse create.

Bruenor ricordava. Vagò per il villaggio come aveva fatto decenni prima, il corpo tremante per il ricordo della tenebra che era calata sul suo clan. Le lacrime gli contornavano le iridi grigie.

I suoi amici lo lasciarono solo per un po', non volendo interrompere la solennità delle emozioni che erano riuscite a scavarsi la strada nella sua dura scorza. Infine, mentre il pomeriggio impallidiva lentamente nel crepuscolo, Drizzt gli si avvicinò.

«Conosci la strada?» chiese.

Bruenor alzò gli occhi su un passo che si arrampicava lungo la fiancata della montagna vicina. «Mezza giornata di cammino», rispose.

«Ci accampiamo qui?» chiese Drizzt.

«Mi farebbe bene», disse Bruenor. «Devo pensare a parecchie cose, elfo. Non temere, non dimenticherò la strada.»

I suoi occhi si strinsero a osservare la pista su cui era fuggito nel giorno della tenebra. «Non me la dimenticherò mai più», bisbigliò.

* * *

Il ritmo forsennato imposto da Bruenor si dimostrò una fortuna per i quattro amici perché, una volta uscito da Luna d'Argento, Bok aveva continuato a seguire la pista del *drow* con altrettanta fretta. Saltando del tutto la Roccaforte dell'Araldo (le difese magiche non avrebbero comunque permesso loro di avvicinarsi), il gruppo del golem aveva guadagnato parecchio terreno.

In un accampamento non molto distante, Entreri sogghignava guardando l'orizzonte e il minuscolo puntino di luce che sapeva essere il fuoco acceso dalla sua vittima.

Lo vide anche Catti-brie, e si rese conto che il giorno successivo sarebbe stato il giorno della sua sfida più grande. Aveva trascorso la maggior parte della sua vita tra nani temprati da mille battaglie, sotto la tutela di Bruenor

in persona. Il nano le aveva insegnato sia la disciplina che la sicurezza; non una facciata di arroganza creata per nascondere incertezze più profonde, ma una reale fiducia nelle sue possibilità e una misurata capacità di valutare ciò che era e ciò che non era in grado di portare a termine. Se quella notte aveva faticato a prendere sonno, ciò era dovuto più alla sua impazienza di affrontare la sfida piuttosto che all'effettivo timore di fallire.

Tolsero presto l'accampamento e giunsero alle rovine poco dopo l'alba, non meno ansiosi del gruppo di Bruenor. Ma trovarono soltanto i resti dell'accampamento dei quattro amici.

«Un'ora... forse due», constatò Entreri, chinandosi per sentire il calore delle ceneri.

«Bok ha già trovato un'altra pista», disse Sydney indicando il golem che si stava dirigendo verso le pendici della montagna più vicina.

Entreri sorrise, lasciando che l'entusiasmo della caccia riempisse ogni angolo del suo animo. Ma Catti-brie prestò poca attenzione all'assassino. Era molto più interessata a ciò che vedeva sul viso di Jierdan.

Il soldato pareva insicuro di sé. Si incamminò non appena Sydney ed Entreri cominciarono a seguire Bok, ma lo fece forzatamente. Era chiaro che non era affatto impaziente come gli altri due di arrivare al confronto ormai prossimo.

Proseguirono senza sosta per tutta la mattina, aggirando frane e profondi crepacci e risalendo lentamente il fianco della montagna. Quindi, per la prima volta da quando aveva cominciato la sua caccia più di due anni prima, Entreri vide la sua preda.

L'assassino si era arrampicato su un cumulo di massi e stava rallentando il passo per superare il pendio e giungere in una valletta sottostante fittamente coperta di alberi, quando Bruenor e i suoi amici uscirono da una fitta boscaglia e cominciarono a risalire lungo il fianco scosceso di un declivio in lontananza. Entreri si accovacciò e fece segno agli altri di rallentare.

«Ferma il golem», disse a Sydney, perché Bok era già scomparso nel boschetto sottostante e di lì a poco, uscendo dalla parte opposta su un desolato altipiano roccioso, si sarebbe reso visibile ai compagni.

Sydney corse sulla collinetta. «Bok, torna da me!» chiamò a mezza voce. Non osava gridare di più perché, anche se i compagni erano ancora molto lontani, gli echi generati dalle pareti rocciose parevano rimbalzare all'infinito.

Entreri indicò i minuscoli puntolini che si muovevano contro la facciata

della montagna davanti a loro. «Possiamo prenderli prima che riescano ad aggirare il fianco della montagna», disse a Sydney. Tornò indietro per andare incontro a Jierdan e Catti-brie. Prese la ragazza e le legò rudemente le mani dietro la schiena. «Se gridi, vedrai morire i tuoi amici», le promise. «E la tua fine sarà davvero spiacevole.»

Catti-brie assunse l'espressione più spaventata che riuscì a trovare, compiaciuta di quanto l'ultima minaccia dell'assassino le fosse sembrata falsa. Era riuscita a superare il terrore che Entreri aveva usato contro di lei quando si erano scontrati la prima volta nelle Ten-Towns. Andando contro la propria istintiva repulsione per quell'assassino spietato, era riuscita a capire che, dopotutto, era soltanto un uomo.

Entreri indicò la profonda vallata che si stendeva sotto i quattro compagni. «Io attraverserò la gola», spiegò a Sydney, «e li raggiungerò per primo. Tu e il golem continuate a seguire il sentiero e aggirateli alle spalle.»

«E io?» protestò Jierdan.

«Tu resta con la ragazza!» ordinò Entreri, parlando con lo stesso tono assente che avrebbe usato con un servo. Poi si girò e se ne andò, rifiutandosi di sentire qualsiasi discussione.

Sydney, che aspettava il ritorno di Bok, non si voltò nemmeno a guardare Jierdan. Non aveva tempo per badare a quegli stupidi battibecchi e pensò che, se Jierdan non era in grado di parlare per sé, allora non meritava la sua preoccupazione.

«Questo è il momento!» sussurrò Catti-brie a Jierdan. «Per te stesso più che per me!» Lui la guardò, più incuriosito che arrabbiato, pronto a credere a qualsiasi cosa che potesse aiutarlo a uscire da quella situazione imbarazzante.

«Lo stregone non ha più alcun rispetto per te, uomo», proseguì Catti-brie. «L'assassino ha preso il tuo posto, e a Sydney piace stare al suo fianco per comandarti. Questa è la tua occasione di agire, la tua ultima occasione, se i miei occhi non mentono! È ora che tu faccia vedere allo stregone quanto vali, Soldato di Luskan!»

Jierdan si guardò intorno nervosamente. Nonostante tutti i sotterfugi che si aspettava dalla ragazza, quelle parole contenevano abbastanza verità per convincerlo che diceva il giusto.

Il suo orgoglio vinse. Si voltò verso Catti-brie, la scagliò a terra e, oltrepassando di corsa Sydney, si lanciò all'inseguimento di Entreri.

«Dove stai andando?» gli gridò dietro la maga. Ma Jierdan non aveva più intenzione di fermarsi a discutere inutilmente.

Sorpresa e confusa, Sydney si voltò per controllare la prigioniera. Catti-brie, che se lo aspettava, gemette e rotolò sulla dura pietra come se avesse perso i sensi, anche se in realtà si era scansata prima del colpo di Jierdan quel tanto che bastava perché lui la sfiorasse appena. Pienamente in sé, calcolò i propri movimenti in modo da mettersi in una posizione dalla quale avrebbe potuto far scivolare le mani legate sotto le gambe e portarle davanti a sé.

La recita di Catti-brie ingannò Sydney; la giovane maga tornò a concentrare tutta la propria attenzione sullo scontro imminente tra i suoi due compagni di viaggio.

Sentendolo arrivare, Entreri si era voltato verso Jierdan con il pugnale sguainato e la sciabola in pugno.

«Ti ho detto di restare con la ragazza!» sibilò.

«Non ho intrapreso questo viaggio per giocare a fare la guardia alla tua prigioniera!» ribatté Jierdan, sfoderando la spada.

Il ghigno caratteristico tornò ad allargarsi sul volto di Entreri. «Torna indietro», disse un'ultima volta, anche se sapeva benissimo (e ne era felice) che il fiero soldato non se ne sarebbe andato.

Jierdan fece un altro passo avanti.

E Entreri attaccò.

Jierdan era un combattente esperto, veterano di infinite schermaglie, e se Entreri si aspettava di potersi liberare di lui con una sola stoccata, si sbagliava. La spada di Jierdan deviò il colpo e gli restituì l'affondata.

Sydney, rendendosi conto del disprezzo tanto evidente di Entreri per Jierdan e conoscendo la misura dell'orgoglio del soldato, aveva temuto quel confronto fin da quando avevano lasciato la Torre delle Arcane Schiere. Non le importava che uno dei due morisse (aveva un'idea che potesse essere Jierdan), ma non avrebbe tollerato nulla che potesse mettere a repentaglio l'esito della sua missione. Una volta che lei avesse avuto il *drow* saldamente tra le mani, Entreri e Jierdan avrebbero potuto risolvere tutte le loro questioni.

«Vai da loro!» gridò al golem. «Fermali!» Bok si voltò immediatamente e si precipitò verso i contendenti. Sydney, scuotendo la testa con espressione disgustata, si convinse che la situazione sarebbe presto tornata sotto controllo e che finalmente avrebbero potuto riprendere la caccia.

Quello che non vide fu Catti-brie che si alzava in piedi dietro di lei.

Catti-brie sapeva di avere una sola possibilità. Si avvicinò silenziosamente alla giovane maga e la colpì al collo con le mani unite. Sydney

piombò a terra e Catti-brie la superò di corsa, precipitandosi giù nella macchia di alberi con il sangue che gli pulsava forsennatamente nelle vene. Doveva riuscire ad avvicinarsi ai suoi amici abbastanza da poter lanciare un grido di avvertimento prima che i suoi aguzzini la raggiungessero. Subito dopo essere scivolata nel folto degli alberi, udì Sydney gemere: «Bok!»

Il golem fece dietro-front immediatamente, ancora distante da Catti-brie ma guadagnando terreno a ogni passo.

Se anche avevano notato la sua fuga, Jierdan e Entreri erano troppo coinvolti nella loro battaglia personale per preoccuparsi di lei.

«Non mi insulterai più!» gridò Jierdan sopra il clangore delle spade.

«Invece lo farò», sibilò Entreri. «Ci sono molti modi di insozzare un cadavere, pazzo, e sappi che li praticherò tutti sulle tue ossa putrefatte.»

Aumentò l'intensità dell'attacco, concentrato sul proprio nemico. Le lame letali guadagnavano sempre più forza nella loro danza di morte.

Jierdan replicò coraggiosamente, ma l'esperto assassino, con agili contrattacchi e rapidi movimenti del corpo, parava senza sforzo tutte le sue affondate. Ben presto il soldato esaurì il suo repertorio di finte e di attacchi, senza nemmeno essere riuscito ad avvicinare il suo bersaglio. Persino nell'impeto del duello, si rese conto che si sarebbe stancato molto prima di Entreri.

Si scambiarono ancora diversi colpi. Le stoccate di Entreri erano sempre più rapide, mentre i fendenti a due mani di Jierdan si trasformarono lentamente in un'affannosa difesa. Il soldato si trovò a sperare che Sydney intervenisse a fermarli. La sua scarsa resistenza si era rivelata chiaramente agli occhi di Entreri, e Jierdan non riusciva a capire per quale motivo la maga non avesse ancora detto nulla sul duello. Si guardò intorno, sempre più disperato. E vide Sydney a faccia in giù sulle rocce.

Era un modo onorevole di tirarsene fuori, pensò, più preoccupato per sé che per la donna. «La maga!» gridò a Entreri. «Dobbiamo aiutarla!»

L'assassino rimase sordo alle sue parole.

«E la ragazza!» strillò Jierdan, sperando di attirare l'attenzione di Entreri. Fece un balzo all'indietro e si allontanò dal suo avversario, cercando di porre fine al combattimento. «Continueremo più tardi», dichiarò in tono minaccioso nonostante non avesse più alcuna intenzione di affrontare l'assassino in uno scontro leale.

Entreri non rispose, ma abbassò le armi in segno di assenso. Jierdan, soldato d'onore come sempre, si voltò per soccorrere Sydney.

E un pugnale ingioiellato si conficcò nella sua schiena.

* * *

Catti-brie arrancava barcollando in avanti, incapace di mantenere l'equilibrio con le mani legate. Una pietra cedette sotto i suoi piedi e la ragazza crollò a terra. Si rialzò immediatamente, agile come un gatto.

Ma Bok era più veloce.

Catti-brie cadde di nuovo e rotolò oltre una cresta di roccia. Cominciò a scendere lungo un pericoloso declivio di pietre scivolose. Quando sentì i passi pesanti del golem dietro di sé, capì di non avere nessuna possibilità di sfuggirgli. Ma non aveva scelta. Il sudore le colò bruciante in una dozzina di graffi e le punse gli occhi, frantumando ogni sua speranza. Eppure continuò a correre, sfidando con il proprio coraggio l'ineluttabilità della fine che la attendeva.

Lottando contro il terrore e la disperazione, trovò la forza di cercare una possibilità. Il declivio proseguiva verso il basso per un'altra sessantina di metri. Proprio di fianco a lei c'era il moncone rinsecchito e marcescente di un d'albero morto da lungo tempo, e in quel momento un piano prese forma nella sua mente. Era un piano disperato, ma aveva qualche speranza di riuscire. Valeva la pena di tentare. Catti-brie si fermò un istante a osservare la conformazione delle radici marce dell'albero, cercando di calcolare l'effetto che avrebbe ottenuto sulle pietre se fosse riuscita a sradicare il moncone.

Tornò indietro di qualche passo e si accovacciò in attesa, pronta a effettuare un salto impossibile. Bok oltrepassò la cresta e si avventò su di lei. Le pietre schizzarono via da sotto gli stivali del mostro. Le arrivò alle spalle, protendendo verso di lei le braccia orribili.

E Catti-brie saltò.

Mentre oltrepassava il moncone, lo agganciò con la corda che le legava le mani, usando tutto il suo peso per vincere la presa delle radici.

Bok la seguì barcollando, inconsapevole delle intenzioni della ragazza. Non si rese conto del pericolo nemmeno quando il moncone si rovesciò e le radici si scalzarono dal suolo. Mentre le pietre, ora libere, si muovevano e cominciavano a franare, Bok non distolse l'attenzione dalla sua preda.

Catti-brie precipitò rimbalzando giù per il pendio. Non tentò nemmeno di rialzarsi. Si limitò a scivolare e rotolare verso il basso, incurante del dolore che la trafiggeva a ogni centimetro che riusciva a mettere tra sé e il

declivio che crollava dietro di lei. La sua determinazione la condusse a un massiccio tronco di quercia. Catti-brie rotolò dietro l'albero e si voltò a guardare il declivio.

E vide il golem che veniva seppellito da una tonnellata di pietre.

18
Il segreto della Valle del Guardiano

«La Valle del Guardiano», dichiarò solennemente Bruenor. I quattro amici erano su un alto cornicione di roccia. Il fondo sconnesso di una profonda gola rocciosa si stendeva sotto di loro, centinaia di metri più in basso.

«E come dovremmo fare ad andare laggiù?» balbettò Regis. Ogni lato era perfettamente liscio e perpendicolare, come se il canyon fosse stato scolpito artificialmente nella roccia.

C'era una strada per scendere, ovviamente, e Bruenor, che camminava con i ricordi della sua giovinezza, la conosceva bene. Condusse i suoi amici intorno all'orlo orientale del burrone e si voltò indietro, guardando le cime delle tre montagne più vicine che si innalzavano a occidente. «I vostri piedi sono posati su Quartacima», spiegò, «così chiamato per la sua ubicazione rispetto alle altre tre.»

Il nano recitò un antico verso di una canzone che veniva insegnata ai giovani nani di Mithril Hall prima ancora che raggiungessero l'età necessaria per avventurarsi nelle miniere.

«Tre picchi che sembrano uno,»
dietro di te il sole del mattino.

Bruenor si mosse finché non riuscì ad allineare nel suo campo visivo le tre montagne occidentali, quindi si spostò sull'orlo vero e proprio del burrone e guardò giù. «Siamo giunti all'entrata della valle», constatò. Il suo tono era calmo, ma il cuore gli batteva all'impazzata per l'emozione della scoperta.

Gli altri lo raggiunsero. Appena al di sotto dell'orlo videro un gradino ricavato nella roccia, il primo di una lunga serie che scendeva lungo la parete del burrone. La scalinata era stata scolpita seguendo perfettamente la colorazione della roccia, in modo che l'intera struttura fosse assolutamente invisibile da qualsiasi altra angolazione.

Regis si sentì venir meno quando guardò in basso, sopraffatto dal pensiero di dover scendere per centinaia di metri in bilico su un'angusta scalinata priva persino di corrimano. «Cadremo sicuramente! Moriremo tutti!» squittì indietreggiando.

Ma, ancora una volta, Bruenor non aveva alcuna intenzione di ammettere repliche o di ascoltare la loro opinione in merito. Cominciò a scendere, e Drizzt e Wulfgar lo seguirono, non lasciando altra scelta al pavido *halfling.* Ma sia Drizzt che Wulfgar comprendevano il suo disagio e lo aiutarono per quanto fu loro possibile. Quando vennero colpiti dalla prime raffiche di vento, il barbaro lo prese addirittura in braccio.

Anche con la guida di Bruenor, la discesa fu lenta e incerta. Agli amici sembrò che passassero ore prima che il fondo roccioso del canyon cominciasse a sembrare più vicino.

«Cinquecento a sinistra, quindi cento altri ancora», cantò Bruenor quando finalmente raggiunsero il fondo. Il nano si incamminò lungo la parete, verso sud, contando i propri passi e guidando gli altri oltre torreggianti cumuli di pietre, immensi monoliti di un'altra epoca che dalla cima del burrone non erano sembrati altro che semplici pile di macerie. Persino Bruenor, la cui stirpe aveva vissuto in quel luogo per molti secoli, non aveva mai sentito nessuna storia che raccontasse la creazione o lo scopo dei monoliti. Ma, quale che fosse la loro ragion d'essere, quelle colonne erano rimaste a vigilare il fondo del canyon per secoli innumerevoli, silenziose e imponenti, antiche già prima dell'arrivo dei nani. Le loro ombre terrificanti si allungavano sul suolo roccioso, intimidendo i comuni mortali.

I monoliti deviavano il vento, costringendolo a un lamento lugubre e luttuoso che dava la sensazione di qualcosa di soprannaturale e senza tempo come la Roccaforte dell'Araldo. Quel lamento prospettava agli astanti la consapevolezza della loro mortalità, quasi che i monoliti canzonassero gli esseri viventi dall'alto della loro esistenza eterna e immutabile.

Bruenor, per nulla turbato dalle torri di pietra, terminò il suo canto.

«Cinquecento a sinistra, quindi cento altri ancora,»
I contorni nascosti della porta segreta.

Studiò la parete di fronte a lui, in cerca di un qualsiasi segno che rivelasse l'entrata delle caverne.

Anche Drizzt fece scorrere le sue sensibilissime mani sulla liscia superficie di roccia. «Sei sicuro?» chiese infine al nano. Dopo svariati minuti di

ricerche infruttuose, non era ancora riuscito a sentire la presenza di una sola fessura.

«Certo che sì!» dichiarò Bruenor. «Il mio popolo era molto abile in queste cose. Ho paura che la porta sia nascosta troppo bene da poter essere trovata tanto facilmente.»

Regis si unì alla ricerca, mentre Wulfgar, a disagio nell'ombra dei monoliti, rimase a guardare le spalle del gruppo.

Soltanto pochi secondi più tardi, il barbaro vide qualcosa muoversi in alto sulla scalinata di pietra. Si acquattò in posizione difensiva, stringendo Dente di Aegis come non l'aveva mai stretto prima. «Abbiamo visite», disse ai suoi amici. Il suo sussurro echeggiò tutt'intorno, come se i monoliti stessero ridendo del suo puerile tentativo di non farsi sentire.

Drizzt balzò dietro alla colonna più vicina e cominciò a farsi strada verso la scalinata, usando lo sguardo fisso di Wulfgar come punto di riferimento. Infuriato per l'interruzione, Bruenor estrasse dalla cintura una piccola accetta e si mise di fianco al barbaro, pronto a entrare in azione. Regis si acquattò dietro di loro.

Quindi udirono Drizzt gridare: «Catti-brie!». Il loro sollievo e la loro gioia furono tanto grandi che gli amici non si fermarono nemmeno per un momento a pensare a che cosa avesse mai potuto portare la loro amica fin lì dalle Ten-Towns, o come fosse riuscita a trovarli.

Ma, quando la videro barcollare verso di loro, sanguinante e coperta di lividi, i loro sorrisi si spensero. Le corsero incontro, ma il *drow*, temendo che qualcuno l'avesse seguita, scivolò silenziosamente tra i monoliti e si mise di guardia.

«Che cosa ti ha portato qui?» gridò Bruenor, afferrandola e abbracciandola strettamente. «E chi è stato a farti del male? Sentirà le mie mani intorno al suo collo!»

«E assaggerà il mio martello!» aggiunse Wulfgar, infuriato all'idea che qualcuno avesse colpito Catti-brie.

Regis si tenne in disparte, cominciando a sospettare ciò che era accaduto.

«Fender Mallot e Grollo sono morti», disse Catti-brie a Bruenor.

«Sulla strada con te? E per quale motivo?»

«No. Sono morti nelle Ten-Towns», rispose Catti-brie. «Un uomo, un killer, era là, in cerca di Regis. L'ho seguito, cercando di raggiungervi per mettervi in guardia, ma mi ha preso e mi ha trascinato con sé.»

Bruenor si voltò e rivolse uno sguardo infuocato all'*halfling*, che era in-

dietreggiato ancora e se ne stava in disparte a capo chino.

«Sapevo che avevi avuto dei guai, quando ci hai raggiunto di corsa fuori dalle Ten-Towns!» Si accigliò. «Di che si tratta, quindi? E bada che non voglio sentire un'altra delle tue bugie!»

«Il suo nome è Entreri», ammise Regis. «Artemis Entreri. Viene da Calimport, da parte di Pasha Pook.»

Tirò fuori il pendaglio di rubino. «Per questo.»

«Ma non è solo», aggiunse Catti-brie. «Alcuni stregoni di Luskan sono in cerca di Drizzt.»

«Per quale ragione?» disse Drizzt dall'ombra in cui era nascosto.

Catti-brie si strinse nelle spalle. «Hanno fatto molta attenzione a non dirlo, ma personalmente penso che cerchino qualche risposta su Akar Kessell.»

Drizzt capì immediatamente. Cercavano la Reliquia di Cristallo, l'oggetto potentissimo che era stato sepolto dalla valanga sul Picco di Kelvin.

«Quanti sono?» chiese Wulfgar. «E quanto sono lontani?»

«Erano tre», rispose Catti-brie. «L'assassino, una maga, e un soldato di Luskan. C'era un mostro con loro. Un golem, almeno così lo chiamavano, ma non avevo mai visto nulla di simile, prima.»

«Golem», le fece eco Drizzt sottovoce. Aveva visto molte creature simili nella città sotterranea degli elfi neri. Mostri dalla forza immensa, fedeli fino alla morte ai loro creatori. Quelli dovevano essere nemici davvero potenti, per averne uno con sé.

«Ma l'essere non c'è più», proseguì Catti-brie. «Mi ha dato la caccia mentre scappavo, e mi avrebbe preso, non c'è dubbio, ma gli ho giocato un tiro e gli ho fatto cadere sulla testa una montagna di pietre!»

Bruenor la abbracciò di nuovo. «Ben fatto, ragazza mia», sussurrò. «E ho lasciato l'assassino e il soldato intenti in un terrificante duello», continuò Catti-brie. «Uno di loro è morto, penso, e mi sembra più probabile che sia il soldato. È un peccato, perché era un brav'uomo.»

«Avrebbe trovato ugualmente la mia lama!» ribatté Bruenor. «Ma ora basta: ci sarà tempo per raccontare ogni cosa. Sei a Mithril Hall, ragazza, lo sai? Potrai vedere con i tuoi occhi gli splendori di cui ti ho parlato in tutti questi anni! Quindi vai e riposati.»

Si voltò per dire a Wulfgar di occuparsi di lei, ma invece vide Regis. L'*halfling* aveva i suoi problemi a cui pensare. Se ne stava a capo chino, chiedendosi se questa volta non avesse spinto i suoi amici troppo oltre.

«Non temere, amico mio», disse Wulfgar, notando anch'egli lo sconforto

di Regis. «Hai agito per sopravvivere. Non c'è nulla di cui vergognarsi, in questo. Anche se avresti dovuto informarci del pericolo!»

«Ah, alza la testa, Cicciottello!» sbottò Bruenor. «Ce lo aspettavamo, da te, imbroglione buono a nulla! Non pensare che per noi sia stata una sorpresa!» Ma, mentre era intento a rimproverare severamente l'*halfling*, la sua furia montò all'improvviso: un'entità incollerita che in qualche modo sembrava agire di propria volontà.

«Come hai osato gettare un peso simile sulle nostre spalle?» ruggì, spostando di lato Catti-brie e avanzando minacciosamente di un passo. «E proprio quando ho la mia patria davanti agli occhi!»

Wulfgar, nonostante fosse sinceramente sorpreso dall'improvviso cambiamento avvenuto nel nano, fu lesto a frapporsi tra Bruenor e Regis. Non aveva mai visto Bruenor così agitato.

Anche Catti-brie lo guardava stupita. «Non è stata colpa dell'*halfling*», disse. «E gli stregoni sarebbero venuti comunque!»

In quel momento Drizzt fece ritorno. «Sulla scalinata non si è ancora visto nessuno», disse, ma quando osservò meglio la situazione, si rese conto che le sue parole non erano state ascoltate.

Su di loro calò un silenzio lungo e imbarazzante. Fu Wulfgar a interromperlo, prendendo il comando della situazione per rimproverare Bruenor. «Siamo arrivati troppo lontano su questa strada per discutere e litigare tra noi!» gli disse.

Bruenor lo guardò a occhi spalancati, non sapendo come reagire all'insolita posizione che Wulfgar aveva assunto contro di lui. «Bah!» sbottò infine, alzando le mani in segno di resa. «Quel pazzo di un *halfling* quasi ci fa ammazzare... ma non c'è da preoccuparsi!» brontolò sarcasticamente mentre tornava alla parete e si rimetteva in cerca della porta.

Drizzt lo guardò incuriosito, ma, a quel punto, era più preoccupato per Regis che per il nano. Lo sciagurato *halfling* si era seduto e sembrava aver perso ogni desiderio di proseguire. «Rincuorati», gli disse Drizzt. «La rabbia di Bruenor passerà. Ha davanti a sé il fulcro di tutti i suoi sogni.»

«E per quanto riguarda l'assassino che vuole la tua testa, avrà un benvenuto coi fiocchi quando arriverà da queste parti, se mai ci riuscirà», disse Wulfgar raggiungendoli. Batté la mano sulla testa del martello. «Magari riusciremo a fargli cambiare idea!»

«Se riusciamo a entrare nelle miniere, perderanno le nostre tracce», disse Drizzt a Bruenor nel tentativo di calmare la rabbia del nano.

«Non riusciranno ad arrivare alla scalinata», disse Catti-brie. «Persino

guardando voi scendere ho faticato a trovarla!»

«Ora come ora preferirei trovarmi faccia a faccia con loro!» dichiarò Wulfgar. «Hanno molte cose da spiegare, e non sfuggiranno alla mia punizione per come hanno trattato Catti-brie!»

«Stai attento all'assassino», lo avvertì lei. «Le sue lame significano morte, e non ammettono errori!»

«E uno stregone può rivelarsi un nemico terribile», aggiunse Drizzt. «Ci attende un compito più importante... non abbiamo bisogno di intraprendere battaglie che possiamo evitare.»

«Non voglio ritardi!» disse Bruenor, ponendo fine a ogni replica del barbaro. «Mithril Hall è qui davanti a me, e intendo entrarci! Che ci seguano, se osano.»

Tornò a voltarsi verso la parete per riprendere le sue ricerche, chiamando Drizzt perché lo aiutasse. «Fai la guardia, ragazzo!» ordinò a Wulfgar. «E bada alla mia piccola.»

«Una parola magica, forse?» chiese Drizzt quando si ritrovò solo con Bruenor. Davanti a loro, la parete si stendeva uniforme, priva di qualsiasi segno rivelatore.

«Sì», disse Bruenor, «ci dev'essere una parola. Ma l'incantesimo che la controlla dopo un po' perde ogni effetto, e una nuova parola dev'essere pronunciata. E qui non c'era nessuno a pronunciarla!»

«Prova quella vecchia, allora.»

«L'ho fatto, elfo, l'ho già fatto una dozzina di volte da quando siamo arrivati qui.»

Diede un pugno alla pietra. «Ci dev'essere un altro modo, lo so!» ruggì frustrato.

«Te lo ricorderai», lo rassicurò Drizzt, quindi ripresero a ispezionare la parete.

Ma persino l'ostinazione di un nano non viene sempre ricompensata. La notte calò sorprendendo gli amici seduti davanti all'entrata, immersi nell'oscurità. Non osavano accendere un fuoco, nel timore di attirare l'attenzione dei loro inseguitori. Quell'attesa impotente, quando erano finalmente così vicini alla meta, fu forse la più difficile di tutte le prove che avevano dovuto superare lungo la strada. Bruenor cominciò a riconsiderare i propri ricordi, chiedendosi se quella fosse davvero l'ubicazione corretta della porta. Continuò incessantemente a recitare le canzoni che aveva imparato a Mithril Hall da bambino, in cerca di qualche indizio che potesse essergli sfuggito.

Gli altri dormirono poco e male. Specialmente Catti-brie, consapevole che la lama mortale e silenziosa di un assassino stava dando loro la caccia. E non sarebbero riusciti a dormire del tutto, se non avessero avuto la consapevolezza che gli occhi acuti e sempre vigili di un *drow* vegliavano il loro sonno.

* * *

Poche miglia più indietro, un altro accampamento era stato preparato per la notte.

Entreri se ne stava silenziosamente in piedi, sbirciando i sentieri delle montagne orientali per scoprire l'eventuale presenza di un fuoco, anche se dubitava che gli amici dell'*halfling* potessero essere così imprudenti da accenderne uno. Specialmente se Catti-brie li aveva trovati e avvertiti del pericolo.

Dietro di lui, Sydney era sdraiata sulla fredda pietra, avvolta in una coperta. Doveva ancora riprendersi dal colpo che le aveva inferto Catti-brie.

L'assassino aveva preso in considerazione l'idea di abbandonarla. Normalmente, l'avrebbe fatto senza pensarci due volte. Ma aveva bisogno comunque di un po' di tempo per raccogliere i pensieri e trovare il modo migliore di agire.

Quando sorse l'alba, Entreri era ancora immobile a guardare pensosamente davanti a sé. Alle sue spalle, la maga si svegliò.

«Jierdan?» chiamò, confusa. Entreri si chinò su di lei.

«Dov'è Jierdan?» chiese Sydney.

«Morto», rispose Entreri. Nella sua voce non c'era traccia di rimorso. «Anche il golem.»

«Bok?» annaspò Sydney.

«Gli è caduta addosso una montagna.»

«E la ragazza?»

«Fuggita.»

Entreri rivolse lo sguardo a est. «Quando ti sarai ripresa, me ne andrò», disse. «La nostra caccia è finita.»

«Sono vicini», ribatté Sydney. «Perché vuoi rinunciare?»

Entreri sogghignò. «L'*halfling* sarà mio», disse con voce piatta, e Sydney non dubitò nemmeno per un istante che stesse dicendo la verità. «Ma il nostro gruppo è disperso», continuò lui. «Io tornerò alla mia caccia, e tu alla tua. Ma ti avverto, se prendi ciò che è mio, sarai la mia prossima

vittima.»

Sydney soppesò cautamente le parole di Entreri. «Dov'è caduto Bok?» chiese seguendo un pensiero improvviso.

Entreri guardò il sentiero che andava verso est. «In una valletta oltre la macchia di alberi.»

«Portami là», insistette Sydney. «C'è qualcosa che dev'essere fatto.»

Entreri la aiutò a rialzarsi e la condusse lungo il sentiero. Se ne sarebbe andato quando lei avesse concluso ciò che doveva fare. Aveva cominciato a rispettare quella giovane maga e il suo attaccamento al dovere, ed era convinto che non gli avrebbe messo i bastoni tra le ruote. Sydney non era uno stregone e non poteva certo competere con lui. Entrambi sapevano che, se lei lo avesse ostacolato in qualsiasi modo, il suo rispetto per lei non avrebbe rallentato il suo pugnale.

Per un momento Sydney osservò attentamente il declivio roccioso, poi si voltò verso Entreri. Sul suo viso era dipinto un sorriso strano. «Dici che la nostra missione comune è finita, ma ti sbagli. Possiamo ancora rivelarci utili per te, assassino.»

«Voi?»

Sydney si voltò verso il pendio. «Bok!» chiamò ad alta voce, senza distogliere lo sguardo dall'ammasso di pietre.

Un'espressione perplessa attraversò il viso di Entreri. Anch'egli scrutò le pietre, ma non vide alcun segno di movimento.

«Bok!» chiamò nuovamente Sydney.

E questa volta accadde qualcosa.

Un brontolio cupo nacque sotto lo strato di macigni, poi uno di essi si mosse e si sollevò nell'aria. Il golem emerse da dietro il masso. Era contuso e malridotto, ma apparentemente non sentiva dolore. Gettò di lato la grossa pietra e si mosse verso la sua padrona.

«Un golem non può essere distrutto così facilmente», spiegò Sydney, traendo soddisfazione dall'espressione stupefatta che vide sulla faccia solitamente imperturbabile di Entreri. «Bok ha ancora una pista da seguire, una pista che non abbandonerà tanto facilmente.»

«Una pista che ci condurrà di nuovo dal *drow*», rise Entreri. «Vieni, mia compagna», disse. «Riprendiamo la caccia.»

* * *

Quando spuntò l'alba, gli amici non erano ancora riusciti a venire a capo

del problema. Bruenor, in piedi davanti alla parete, gridava una tiritera di canti arcani, la maggior parte dei quali non aveva nulla a che fare con le magiche parole di apertura.

Wulfgar tentò un approccio diverso. Arrivando alla conclusione che un eco vuoto avrebbe dato loro la sicurezza di essere nel posto giusto, si spostò metodicamente lungo la parete con l'orecchio a ridosso della superficie levigata, picchiettandola con Dente di Aegis. Il martello tintinnava sulla solida roccia, cantando la perfezione della propria fattura.

Ma un colpo non raggiunse il bersaglio. Non appena la testa del martello toccò la pietra, venne fermata da un velo di luce azzurra. Wulfgar, sorpreso, balzò indietro. Delle fessure si aprirono nella pietra, formando il contorno di una porta. La roccia continuò a spostarsi verso l'interno, e pochi istanti dopo oltrepassò la parete e scivolò di lato, rivelando il salone d'ingresso dell'antica patria dei nani. Un soffio d'aria, che era rimasto imbottigliato all'interno per secoli, si riversò su di loro, portando con sé il sentore di epoche passate.

«Un'arma magica!» gridò Bruenor. «L'unico commercio che la mia gente avrebbe accettato alle miniere!»

«Quando venivano dei visitatori, entravano bussando alla porta con un'arma magica?» chiese Drizzt.

Il nano annuì, ma tutta la sua attenzione ora era rivolta al bagliore che si intravedeva oltre la parete rocciosa. Il locale direttamente di fronte a loro era illuminato soltanto dalla luce del giorno che filtrava dalla porta aperta, ma, in un corridoio oltre il salone d'ingresso, riuscirono a distinguere il bagliore delle torce.

«C'è qualcuno qui», disse Regis.

«No», rispose Bruenor, mentre nella sua mente fluivano immagini di Mithril Hall che aveva dimenticato da lungo tempo. «Le torce bruciano sempre, per tutto l'arco della vita di un nano e anche più» disse. Poi entrò, sollevando al suo passaggio nuvolette di polvere che nessuno disturbava da duecento anni.

I suoi amici lo lasciarono un momento da solo, poi, solennemente, si unirono a lui. I resti di molti nani giacevano disseminati per tutto il locale. In quel luogo era stata combattuta una battaglia, l'ultima e definitiva battaglia del clan di Bruenor prima che i nani venissero cacciati dalla loro casa.

«Per ciò che vedono i miei stessi occhi, le storie sono vere», borbottò il nano, poi si voltò verso i suoi amici per spiegare ciò che aveva appena detto. «Le voci che giunsero a Settlestone dopo che io e i nani più giovani

ci eravamo rifugiati là, parlavano di una grande battaglia combattuta nel salone d'ingresso. Quelli che tornarono indietro per verificare l'attendibilità di quelle storie non furono più visti da nessuno.»

Bruenor si interruppe e, dietro la sua guida, i compagni ispezionarono il posto. Scheletri di nani giacevano ovunque, immobilizzati dalla morte nelle stesse posizioni e negli stessi punti in cui erano caduti. Armature di mithril, coperte di polvere ma non ancora arrugginite e pronte a brillare di nuovo al semplice tocco di una mano, contrassegnavano chiaramente la morte del Clan dei Battlehammer. Avvinghiati a quei morti c'erano altri scheletri avvolti da corazze di maglia di strana fattura, quasi che la battaglia avesse messo un nano contro l'altro. Era un enigma che non poteva essere compreso dagli abitanti della superficie. Ma Drizzt Do'Urden capiva. Nella città degli elfi neri, aveva avuto come alleati i Duergar, i maligni nani grigi. I Duergar erano l'equivalente nano dei *drow* e, siccome i loro cugini di superficie a volte scavavano nelle profondità della terra sconfinando nel loro territorio, l'odio tra le differenti razze di nani era ancora più intenso del disaccordo tra le razze elfiche. Gli scheletri dei Duergar spiegavano molto a Drizzt e a Bruenor, che, riconoscendo anch'egli all'istante le bizzarre armature, comprese per la prima volta cosa aveva spinto la sua gente ad abbandonare Mithril Hall. Drizzt sapeva che, se i nani grigi erano ancora nelle miniere, Bruenor sarebbe stato incalzato da presso a rivendicare la proprietà del luogo.

Il portale incantato si chiuse dietro di loro, sprofondando ulteriormente il locale nell'oscurità. Gli occhi di Catti-brie e Wulfgar erano deboli nel buio, e i due si avvicinarono per sentirsi più sicuri. Regis, invece, si guardò intorno in cerca delle gemme e degli altri tesori che poteva possedere lo scheletro di un nano.

Anche Bruenor aveva visto qualcosa di interessante. Si avvicinò a due scheletri che giacevano spalla a spalla. Una grande quantità di nani grigi era caduta intorno a loro e bastò questo a rivelare a Bruenor la loro identità, prima ancora di vedere sui loro scudi lo stemma del boccale schiumante.

Drizzt lo seguì, ma si mantenne a rispettosa distanza.

«Bangor, mio padre», spiegò Bruenor. «E Garumn, il padre di mio padre, Re di Mithril Hall. È sicuro che, prima di cadere, hanno riscosso il loro pedaggio!»

«Forti come il loro successore», sottolineò Drizzt.

Bruenor accettò in silenzio il complimento e si chinò a togliere la polve-

re dall'elmo di Garumn. «Garumn porta ancora l'armatura e le armi di Bruenor, mio omonimo ed eroe del mio clan. Penso che abbiano maledetto questo posto prima di morire perché i nani grigi non sono tornati a saccheggiarlo.»

Drizzt si mostrò d'accordo con lui, conoscendo il potere della maledizione di un re che vede cadere la propria patria.

Con un gesto riverente, Bruenor sollevò i resti di Garumn e li trasportò in una camera laterale. Drizzt non lo seguì, lasciando al nano la sua privacy in quel momento così particolare. Tornò da Catti-brie e da Wulfgar per aiutarli a comprendere l'importanza della scena intorno a loro.

Attesero pazientemente per diversi minuti, immaginando lo svolgimento dell'epica battaglia che aveva infuriato proprio in quel luogo, udendo con il pensiero il cozzo delle asce contro gli scudi e le grida di battaglia del Clan dei Battlehammer.

Poi ricomparve Bruenor, e persino le immagini evocate dalla mente degli amici scomparvero di fronte a ciò che videro i loro occhi. Regis, completamente stupito, lasciò cadere le bagattelle che aveva raccolto in giro, temendo che un fantasma del passato fosse ritornato dalla tomba per frustrare i suoi piani.

Lo scudo mal ridotto di Bruenor era stato gettato da parte. L'elmo ammaccato e privo di un corno era legato strettamente allo zaino. Bruenor indossava l'armatura di mithril luccicante del suo omonimo, lo scudo con lo stemma del boccale in oro massiccio, e l'elmo contornato da mille scintillanti pietre preziose. «Per ciò che vedono i miei occhi, proclamo vera ogni leggenda», gridò fieramente, sollevando alta sopra la testa l'ascia di mithril. «Garumn è morto, così pure mio padre. Quindi rivendico il titolo che mi spetta: Ottavo Re di Mithril Hall!»

19
Ombre

«La Gola di Garumn», disse Bruenor tracciando una riga sulla rozza mappa che aveva graffiato sul terreno. Anche se gli effetti della pozione di Alustriel erano svaniti, il semplice fatto di essere entrato nella casa della sua giovinezza gli aveva riportato alla mente una marea di ricordi. L'esatta ubicazione di ogni salone non gli era ancora chiara, ma ora Bruenor aveva un'idea approssimativa della struttura globale del luogo. Gli altri gli si fecero vicini, sforzandosi di riuscire a distinguere i graffi tracciati da Brue-

nor alla luce fioca della torcia che Wulfgar aveva recuperato nel corridoio.

«Possiamo uscire dalla parte opposta», proseguì Bruenor. «Oltre il ponte c'è una porta, che si apre soltanto da una parte e che serve soltanto per uscire.»

«Uscire?» chiese Wulfgar.

«Il nostro scopo era trovare Mithril Hall», rispose Drizzt, giocando la stessa carta che aveva usato con Bruenor poco prima. «Se le potenze che hanno sconfitto il Clan dei Battlehammer sono ancora qui, sarà impossibile per noi quattro soli rivendicare la proprietà di Mithril Hall. Dobbiamo preoccuparci che la conoscenza dell'ubicazione di Mithril Hall non muoia qui insieme a noi.»

«Intendo scoprire cosa dovremo affrontare», aggiunse Bruenor. «Potremmo tornare indietro e uscire dalla porta da cui siamo entrati; si apre facilmente, dall'interno. Quello che penso io è che dovremmo attraversare il livello superiore e dare un'occhiata al posto. Ho bisogno di sapere quanto è rimasto, prima di chiedere aiuto alla mia gente della Valle e anche ad altri, se sarà necessario.»

Lanciò a Drizzt un'occhiata sarcastica.

Drizzt sospettava che Bruenor avesse in mente qualcos'altro oltre al semplice "dare un occhiata al posto", ma rimase in silenzio, accontentandosi di essere riuscito a trasmettere al nano le proprie preoccupazioni e sicuro del fatto che l'inatteso arrivo di Catti-brie avrebbe temperato nella prudenza ogni sua decisione.

«Tornerai, allora», disse Wulfgar.

«Con un intero esercito al mio fianco!» sbottò Bruenor. Guardò Catti-brie e un po' della sua impazienza abbandonò i suoi occhi scuri.

La ragazza se ne accorse immediatamente. «Non tirarti indietro a causa mia!» lo rimproverò. «Ho già combattuto al tuo fianco in precedenza e so badare a me stessa! Non volevo fare questo viaggio, ma ora che ci sono, sono con voi fino alla fine!»

Dopo tutti gli anni che aveva passato ad addestrarla, Bruenor non poteva fare altro che dichiararsi d'accordo con la sua decisione di seguirli nel loro destino. Indicò con un cenno del capo gli scheletri disseminati nel salone. «Allora trovati delle armi e un'armatura e andiamo... se siamo tutti d'accordo.»

«Spetta a te scegliere», disse Drizzt, «perché questa è la tua missione. Noi siamo al tuo fianco, ma non saremo noi a dirti dove devi andare.»

Bruenor sorrise all'ironia. Vide un luccichio quasi impercettibile negli

occhi del *drow*, una traccia della scintilla che usualmente tradiva la sua eccitazione. Forse la voglia di avventura di Drizzt non era ancora scomparsa del tutto.

«Io vengo», disse Wulfgar. «Non ho camminato per tutte queste miglia soltanto per tornarmene indietro dopo aver trovato la porta!»

Regis non disse nulla. Quali potessero essere le sue opinioni in merito, sapeva che sarebbe stato travolto dal vortice della loro eccitazione. Batté con la mano sul sacchetto pieno dei nuovi gingilli che aveva trovato e pensò a quanti altri ne avrebbe potuti prendere, se quei saloni erano davvero così splendidi come diceva Bruenor. E, onestamente, avrebbe seguito i suoi amici anche negli inferi piuttosto che tornare indietro e affrontare da solo Artemis Entreri.

Non appena Catti-brie fu pronta, Bruenor si mise in testa al gruppo e ripartì, marciando orgoglioso nell'armatura luccicante di suo nonno, l'ascia di mithril al fianco e la corona del re saldamente sulla testa. «Alla Gola di Garumn!» gridò quando lasciarono il locale d'ingresso. «Da là decideremo se uscire o proseguire verso il basso. Oh, gli splendori che ci attendono, amici miei! Pregate che io riesca a portarvici, questa volta!»

Wulfgar procedeva di fianco a lui, Dente di Aegis in una mano e la torcia nell'altra. Sul suo viso c'era la stessa espressione determinata e impaziente. Dietro di loro venivano Catti-brie e Regis, meno ansiosi e più prudenti, ma accettando il cammino come inevitabile e decisi a dare il meglio di loro stessi.

Drizzt si spostava lungo il fianco del gruppo, a volte davanti e a volte dietro di loro, raramente visibile e assolutamente senza mai farsi sentire. Ma la semplice consapevolezza della sua presenza era sufficiente a far sentire gli altri più tranquilli mentre percorrevano il corridoio scuro.

I passaggi non erano lisci e levigati come era tipico di ogni costruzione dei nani. Ogni pochi metri, nicchie e rientranze si aprivano nelle pareti; alcune terminavano dopo pochi centimetri, altre invece scomparivano nell'oscurità per congiungersi a un'intera rete di corridoi e di cunicoli. Le mura erano costellate di angoli sporgenti e di improvvise concavità, progettate espressamente per aumentare le ombre generate dalle torce eternamente accese. Era un luogo segreto e misterioso, un luogo che essudava un'atmosfera di protettiva reclusione nella quale i nani avevano potuto forgiare i loro lavori più raffinati.

Quel livello era letteralmente un labirinto. Nessun estraneo sarebbe stato in grado di trovare la strada in quella serie infinita di biforcazioni, di inter-

sezioni e di passaggi multipli. Persino Bruenor, seppur aiutato dalle immagini frammentarie della propria infanzia e perfettamente in grado di comprendere la logica con cui i nani minatori avevano costruito quel posto, prese molte volte la direzione sbagliata, perdendo tanto tempo a ritrovare la via giusta quanto ne impiegava per proseguire.

Ma c'era una cosa che Bruenor ricordava bene. «State attenti a dove mettete i piedi», avvertì. «Il livello in cui ci troviamo è stato attrezzato per difendere le miniere e, se finite su una delle trappole, in un secondo vi ritroverete di sotto!»

Nel primo tratto di marcia, quel giorno, si imbatterono in locali più vasti di quelli che avevano incontrato inizialmente. Per la maggior parte erano saloni disadorni e rozzamente squadrati che non mostravano alcun segno di essere mai stati abitati. «Le stanze delle guardie e le stanze degli ospiti», spiegò Bruenor. «Principalmente per Elmor e per la sua gente quando venivano da Settlestone a prendere gli oggetti destinati a essere venduti.»

Si spinsero più in profondità e vennero gradatamente avvolti da un'immobilità opprimente. Gli unici rumori erano l'eco dei loro passi e lo scoppiettio occasionale delle torce, ma anche questi suoni sembravano soffocare nell'aria stagnante. A Drizzt e a Bruenor l'ambiente circostante non faceva altro che ravvivare i ricordi della loro giovinezza, trascorsa al di sotto della superficie. Ma, per gli altri tre, la consapevolezza delle tonnellate e tonnellate di roccia sospese sulle loro teste era un'esperienza assolutamente nuova e inquietante che li metteva molto più che a disagio.

Drizzt scivolava silenziosamente da una nicchia all'altra, saggiando il terreno con cautela prima di posarvi i piedi. Mentre si trovava in una di queste rientranze, sentì qualcosa sulla gamba. A un esame più accurato, scoprì una corrente d'aria che scompariva attraverso una fessura alla base della parete. Chiamò gli altri.

Bruenor si chinò, grattandosi perplesso la barba. Capì subito cosa significava quel soffio: l'aria era calda, non fredda come avrebbe dovuto essere una corrente proveniente dall'esterno. Si tolse un guanto e tastò la pietra. «Le fornaci», borbottò, rivolto più a se stesso che agli altri.

«Allora laggiù c'è qualcuno», constatò Drizzt.

Bruenor non rispose. Era soltanto un'infinitesimale vibrazione del suolo, ma per un nano, così in sintonia con il linguaggio delle rocce, il messaggio era chiaro come se avesse parlato il suolo stesso: quello era il cupo raschiare di enormi blocchi di pietra che scivolavano l'uno sull'altro, molto più in basso.

I giganteschi macchinari delle miniere.

Bruenor distolse lo sguardo, cercando di mettere insieme i pensieri. In tutti quegli anni si era quasi convinto (e, in realtà, l'aveva sempre sperato) che le miniere sarebbero state vuote, libere da qualsiasi comunità organizzata e facili da prendere.

Ma, se le fornaci erano in funzione, allora quelle speranze non avevano più motivo di sussistere.

* * *

«Raggiungili. Mostragli la scalinata», ordinò Dendybar.

Morkai lo scrutò per un lungo istante. Sapeva che avrebbe potuto sottrarsi alla stretta dello stregone e disubbidire all'ordine. In realtà, Morkai era stupito che Dendybar avesse osato evocarlo così presto, dato che era ovvio che non avesse ancora recuperato le forze. Lo stregone non aveva ancora raggiunto una debolezza tale da permettere a Morkai di ribellarsi e colpirlo, ma aveva perso molto del suo potere di comandare lo spettro.

Morkai decise di obbedire a quell'ordine. Voleva che la sua sfida con Dendybar durasse il più a lungo possibile. Dendybar era ossessionato dall'idea di trovare il *drow* e, sicuramente molto presto, l'avrebbe evocato un'altra volta.

E, magari, sarebbe stato ancora più debole.

* * *

«E come pensi che faremo a scendere laggiù?» chiese Entreri a Sydney. Bok li aveva condotti fino all'orlo della Valle del Guardiano, ma ora si trovavano di fronte a uno strapiombo assolutamente insuperabile.

Sydney guardò Bok per avere una risposta, e il golem si mosse prontamente verso l'orlo. Se non fosse stato per Sydney, sarebbe precipitato nel burrone. La giovane maga guardò Entreri con un'impotente stretta di spalle.

Poi d'un tratto, videro un vortice di fuoco. Un istante dopo, lo spettro Morkai, si materializzò ancora una volta davanti a loro. «Venite», disse. «Sono obbligato a mostrarvi la strada.»

Senza aggiungere altro, Morkai li condusse alla scalinata segreta, quindi la sua figura si confuse nelle fiamme e scomparve.

«Il tuo maestro si sta rivelando di grande aiuto», sottolineò Entreri men-

tre posava il piede sul primo gradino.

Sydney sorrise per nascondere le proprie paure. «Quattro volte, almeno», disse tra sé pensando alle occasioni in cui Dendybar aveva evocato lo spettro.

Ogni volta Morkai le era parso più tranquillo nel portare a termine la sua missione coatta. E ogni volta le era sembrato più forte. La donna cominciò a scendere dietro a Entreri. Sperava che Dendybar non evocasse più lo spettro... per il bene di tutti loro.

Quando giunsero sul fondo del burrone, Bok li guidò dritti alla porta segreta. Come se si rendesse conto della barriera che si trovava di fronte, si mise in disparte, in attesa di ulteriori ordini da parte della maga.

Entreri fece scorrere le dita sulla parete levigata, osservando la roccia da vicino per trovare le tracce di una qualsiasi fessura.

«Perdi il tuo tempo», gli fece notare Sydney. «La porta è opera di nani. È impossibile trovarla con una semplice ispezione.»

«Sempre che ci sia una porta», rispose Entreri.

«C'è», gli assicurò Sydney. «Bok ha seguito le tracce del *drow* fino a questo punto, e sa che la pista continua oltre la parete. In nessun modo potrebbero essere riusciti a distogliere il golem dal suo obbiettivo.»

«E allora apri la tua maledetta porta», ringhiò Entreri. «Si stanno allontanando da noi a ogni secondo che passa!»

Sydney fece un respiro profondo e si sfregò nervosamente le mani. Da quando aveva lasciato la Torre, quella era la prima volta che le si presentava l'opportunità di usare i suoi poteri magici. L'energia dell'incantesimo tintinnava dentro di lei, in cerca di una via d'uscita.

Compì una serie di gesti distinti e precisi, borbottando alcuni versi in una lingua arcana, quindi ordinò: «Bausin saumine!» e protese le mani verso la porta.

Immediatamente, la cintura di Entreri si sganciò. Il pugnale e la sciabola caddero a terra.

«Ben fatto», disse lui sarcasticamente chinandosi a recuperare le armi.

Sydney guardò la porta, perplessa. «Ha resistito al mio incantesimo», disse, anche se la sua constatazione era chiaramente superflua. «Ce lo si può aspettare, da una porta costruita dai nani. I nani non usano molto la magia, ma la loro abilità di resistere agli incantesimi degli altri è notevole.»

«Dove possiamo andare?» sibilò Entreri. «C'è un'altra entrata, forse?»

«Questa è la nostra porta», insistette Sydney. Si voltò verso Bok e gridò:

«Abbattila!»

Entreri si mise a distanza di sicurezza mentre il golem si avventava sulla parete.

Con le mani enormi che picchiavano come arieti, Bok colpì la parete di roccia, ancora e ancora, incurante delle ferite che gli si aprivano nella carne. Per molti secondi non accadde nulla. Non si udiva altro che il tonfo sordo dei pugni che si abbattevano sulla pietra.

Sydney pazientò. Zittì Entreri che tentava di mettere in discussione la sua decisione e osservò l'instancabile golem al lavoro. Nella parete comparve una crepa. E poi un'altra. Bok non conosceva la stanchezza: il suo ritmo era inesorabile.

Altre crepe si aprirono nella parete, formando chiaramente la sagoma di una porta. Entreri socchiuse gli occhi, comprendendo ciò che stava per accadere.

Con un ultimo pugno, Bok passò la porta da parte a parte, mandandola in pezzi e riducendola a un cumulo di macerie.

E, per la seconda volta quel giorno e per la seconda volta in quasi duecento anni, la luce del sole si riversò nel salone d'ingresso di Mithril Hall.

* * *

«Cos'è stato?» sussurrò Regis quando finalmente gli echi dei colpi si spensero.

Drizzt lo immaginava, anche se, con i suoni che rimbalzavano in tutte le direzioni sulle pareti di nuda roccia, era praticamente impossibile stabilire la provenienza del rumore.

Anche Catti-brie aveva qualche sospetto. Si ricordava fin troppo bene del muro sfondato dal golem a Luna d'Argento.

Nessuno di loro disse niente. Nella situazione di continuo pericolo in cui si trovavano, gli echi lontani di una potenziale minaccia non bastavano per metterli in azione. Proseguirono come se non avessero udito nulla, ma i loro passi si fecero ancora più cauti e il *drow* arretrò per guardare le spalle dei suoi amici.

Da qualche parte dentro di sé, Bruenor sentì che il pericolo si raccoglieva intorno a loro, osservandoli, pronto a colpire. Non riusciva a capire se i suoi timori erano giustificati o se erano una semplice reazione alla scoperta che le miniere erano abitate e al ricordo di quell'orribile giorno in cui il suo clan era stato cacciato da Mithril Hall.

Ma continuò ad andare avanti: quella era la sua patria, e lui non si sarebbe arreso una seconda volta.

A un certo punto del passaggio, le ombre si allungarono in un'oscurità ancor più profonda.

Una di esse si protese e afferrò Wulfgar.

Un gelo mortale si diffuse nel corpo del barbaro. Alle sue spalle, Regis gridò, e improvvisamente macchie semoventi di tenebra cominciarono a danzare intorno ai quattro amici.

Wulfgar, troppo sorpreso per reagire, venne colpito di nuovo. Catti-brie si precipitò al suo fianco, affondando nella tenebra la corta spada che aveva preso nel salone d'ingresso. Avvertì una debole resistenza quando la sua lama affondò nell'oscurità. Era come se avesse colpito qualcosa che non era del tutto reale. Ma non aveva il tempo di considerare la natura del nemico. Continuò a colpire.

Dall'altra parte del corridoio, gli attacchi di Bruenor erano ancora più disperati. Numerose braccia nere si allungarono contemporaneamente per colpirlo, e le sue parate furiose non incontravano nulla di abbastanza solido per poterle scacciare. Il nano avvertì più volte la puntura dolorosa del gelo, mentre la tenebra lo afferrava.

Quando Wulfgar riuscì a riprendersi dalla sorpresa, il suo primo istinto fu di colpire con Dente di Aegis, ma, rendendosi conto di ciò che stava per fare, Catti-brie lo fermò con un grido. «La torcia!» urlò. «Affonda la luce nella tenebra!»

Wulfgar spinse il fuoco al centro delle ombre. Le forme oscure si ritrassero immediatamente, scivolando lontano dalla luce. Wulfgar le inseguì, allontanandole ancor di più, ma inciampò sull'*halfling* che si era accasciato in preda al terrore e cadde a terra.

Catti-brie raccolse la torcia e la agitò selvaggiamente per tener lontano i mostri.

Drizzt li conosceva. Simili esseri erano comuni nel regno dei *drow*, a volte addirittura alleati con il suo popolo. Facendo leva ancora una volta sui poteri del proprio retaggio, evocò una fiammata magica per individuare le sagome di tenebra, quindi si unì alla lotta.

I mostri parevano umanoidi. Apparivano come avrebbero potuto apparire le ombre degli uomini, ma i loro contorni tremolavano continuamente e si confondevano con l'oscurità che li circondava. Erano molti di più dei compagni, ma il loro più grande alleato, la tenebra, era stato loro sottratto dalle fiamme del *drow*. Private del loro nascondiglio, le ombre viventi a-

vevano ben poche possibilità di difendersi dagli attacchi dei compagni. Rapidamente, fuggirono scivolando attraverso le crepe della parete.

I compagni non indugiarono oltre nella zona. Wulfgar sollevò da terra Regis e seguì Bruenor e Catti-brie che si affrettavano lungo il passaggio, mentre Drizzt si attardava alla retroguardia per coprire la ritirata.

Dovettero doppiare molte svolte e oltrepassare molti saloni prima che Bruenor osasse rallentare il passo. Altre domande inquietanti si formarono nella mente del nano, tormentandolo sulle sue fantasie di riconquistare Mithril Hall e, soprattutto, sulla saggezza che aveva dimostrato di non possedere spingendo i suoi amici più cari in quel posto. Cominciò a guardare con orrore a ogni ombra, aspettandosi di incontrare un mostro dietro ogni angolo.

Ma il mutamento emotivo del nano era stato ancora più sottile. Era cominciato nel suo subconscio quando aveva avvertito le vibrazioni del suolo, e ora la battaglia con i mostri l'aveva portato a compimento. Bruenor accettava il fatto di non sentirsi più come se fosse tornato a casa, a dispetto delle sue precedenti vanterie. I suoi ricordi di quel luogo, ricordi piacevoli della prosperità del suo popolo nei bei tempi andati, sembravano essere stati soppiantanti dall'atmosfera di orrore che ora incombeva sull'antica fortezza dei Battlehammer. Così tanto era stato sottratto alla sua patria! Non ultime, le ombre delle torce eterne. Una volta tempio del suo dio, Dumathoin il Guardiano dei Segreti, ora le ombre si erano ridotte a dare rifugio agli abitatori della tenebra.

I compagni avvertivano chiaramente il disappunto e la frustrazione che tormentavano il nano. Wulfgar e Drizzt, che prima ancora di entrare in quel luogo si erano aspettati qualcosa di simile, capivano meglio degli altri e ne erano ancora più preoccupati. Se, allo stesso modo della manifattura di Dente di Aegis, il ritorno a Mithril Hall rappresentava l'apogeo della vita di Bruenor (e loro si erano preoccupati della sua reazione, dando per scontato l'esito positivo della missione!), quanto sarebbe stato terribile il colpo, per Bruenor, se il viaggio si fosse rivelato un disastro? Bruenor continuava ad andare avanti, gli occhi fissi sulla strada per la Gola di Garumn e l'uscita. In quelle lunghe settimane di viaggio, e quando era entrato per la prima volta nelle caverne, il nano aveva avuto tutte le intenzioni di rimanere finché non fosse riuscito a riprendersi ciò che gli spettava di diritto. Ma ora tutti i suoi sensi gli gridavano di fuggire da quel posto e di non farvi più ritorno.

Sentiva di dover almeno attraversare il livello superiore, in segno di ri-

spetto per la sua stirpe morta tanto tempo prima e per i suoi amici che avevano rischiato così tanto accompagnandolo fin lì. E sperava che la sua repulsione per quella che era stata la sua patria scomparisse, o che almeno potesse trovare uno spiraglio di luce nel sudario di tenebra che avvolgeva le caverne. Sentendo nelle mani il calore dell'ascia e dello scudo dei suoi eroici antenati, sollevò il mento barbuto e accelerò il passo.

Il passaggio si inclinava verso il basso, attraversando sale minori e incrociando altri cunicoli. In quel punto, correnti d'aria calda si riversavano nel corridoio da ogni direzione. Erano un costante tormento per il nano, ricordandogli ciò che c'era sotto di loro. Ma lì le ombre erano meno imponenti, perché le pareti erano più lisce e squadrate. Dopo aver voltato un angolo a gomito, si imbatterono in una grande porta di pietra che occupava l'intero passaggio, bloccando loro la strada.

«Una stanza?» chiese Wulfgar, afferrando il pesante anello della porta.

Bruenor scosse la testa. Non era sicuro di sapere cosa ci fosse dall'altra parte. Wulfgar aprì la porta, rivelando un altro tratto deserto di corridoio che terminava con una porta esattamente uguale.

«Dieci porte», disse Bruenor, ricordandosi del posto. «Dieci porte nel tratto discendente», spiegò. «Dietro a ognuna c'è un catenaccio.»

Tastò dietro la porta e tirò giù una pesante sbarra di metallo, munita di cardine a un'estremità in modo da poter scivolare facilmente nei passanti della porta in caso di necessità. «E oltre le dieci, altre dieci nel tratto ascendente, ognuna con una sbarra dall'altra parte.»

«Così, se stai fuggendo da un nemico, da entrambe le parti, chiudi le porte dietro di te», rifletté Catti-brie. «E ti incontri a metà strada con la tua gente che arriva dalla parte opposta.»

«E, nel mezzo delle porte centrali, un passaggio che conduce ai livelli inferiori», aggiunse Drizzt, intuendo la logica semplice ma efficace di quella struttura di difesa.

«Nel pavimento c'è una botola», confermò Bruenor.

«Un posto dove potremmo riposare, magari», disse il *drow*.

Bruenor annuì e riprese a camminare. I suoi ricordi si dimostrarono esatti e, pochi minuti dopo, oltrepassarono la decima porta e si ritrovarono in una piccola stanza ovale di fronte a una porta con la sbarra dalla loro parte. Al centro della stanza c'era una botola che sembrava essere chiusa da molti anni, anch'essa dotata di una spranga che permetteva di bloccarla. Tutt'intorno alla stanza si aprivano le ormai familiari nicchie di oscurità.

Dopo un rapido esame per sincerarsi che la stanza fosse sicura, gli amici

cominciarono a togliersi un po' di carico pesante dalle spalle. Il caldo era diventato opprimente e il peso dell'aria immobile aveva cominciato a gravare su di loro.

«Siamo arrivati al centro del livello superiore», disse Bruenor in tono assente. «Domani dovremmo trovare la gola.»

«E poi dove andremo?» chiese Wulfgar. Il suo spirito avventuroso sperava ancora in un tuffo nelle profondità delle miniere.

«Fuori, oppure giù», rispose Drizzt, enfatizzando la prima parola abbastanza da far capire al barbaro che la seconda opportunità era assai improbabile. «Lo sapremo quando ci arriveremo.»

Wulfgar scrutò l'elfo in cerca di una traccia dello spirito avventuroso che aveva avuto modo di conoscere tante volte in passato, ma Drizzt sembrava rassegnato quanto Bruenor ad andarsene. Qualcosa, in quel posto, aveva prosciugato l'energia solitamente inarrestabile del *drow*. Wulfgar poteva soltanto immaginare che anche Drizzt stesse lottando con ricordi spiacevoli di un passato che il *drow* aveva trascorso in un posto altrettanto buio.

L'intuizione del giovane barbaro era corretta. I ricordi del *drow* sulla sua vita trascorsa nel mondo sotterraneo avevano davvero alimentato le sue speranze di poter lasciare presto Mithril Hall, ma non per i motivi che credeva Wulfgar. Quello che Drizzt ricordava di Menzoberranzan, in quel momento, erano le cose oscure che vivevano sottoterra in buchi tenebrosi, orrori che andavano oltre l'immaginazione degli abitatori della superficie. Lì, nelle antiche caverne dei nani, ne avvertiva la loro presenza. Non era preoccupato per sé. In lui scorreva il sangue dei *drow*. Poteva affrontare quei mostri sullo stesso terreno. Ma i suoi amici, tranne forse l'esperto Bruenor, in una battaglia simile si sarebbero trovati terribilmente in svantaggio. Abitatori della superficie, gli altri tre erano impreparati ad affrontare i mostri che, se fossero rimasti nelle miniere, sicuramente si sarebbero trovati contro.

E Drizzt sapeva che qualcosa li stava osservando.

* * *

Entreri strisciò in avanti e posò l'orecchio contro la porta, esattamente come aveva già fatto nove volte.

E questa volta, il suono metallico di uno scudo che veniva lasciato cadere sulla pietra lo fece sorridere. Si voltò verso Sydney e Bok e annuì.

Aveva finalmente raggiunto la sua preda.

* * *

La porta vibrò sotto il peso di un urto terrificante. I compagni, che si erano appena sistemati dopo il lungo cammino, si voltarono di scatto proprio mentre il secondo colpo si abbatteva sull'uscio, frantumando la spessa lastra di pietra. Il golem irruppe nella stanza ovale, scagliando di lato Regis e Catti-brie prima ancora che potessero impugnare le armi.

Il mostro avrebbe potuto schiacciarli in quello stesso momento, ma il suo bersaglio, la meta che attirava tutti i suoi sensi, era Drizzt Do'Urden. Senza degnare i due di uno sguardo, si avventò al centro della stanza per localizzare il *drow*.

Drizzt non si era fatto cogliere di sorpresa. Era scivolato nell'ombra vicino alla parete della stanza e ora stava facendosi strada verso la porta frantumata per impedire l'accesso a chiunque altro. Ma non poteva nascondersi dai poteri che Dendybar aveva instillato nel golem. Bok si voltò verso di lui quasi immediatamente.

Wulfgar e Bruenor caricarono il mostro a testa bassa.

Entreri entrò nella stanza subito dopo Bok, approfittando dello scompiglio causato dal golem per scivolare inosservato nell'ombra in una maniera sorprendentemente simile a quella del *drow*. Mentre si avvicinavano al centro della stanza, entrambi si imbatterono in un'ombra così simile alla propria da costringerli a fermarsi per valutarla prima di attaccare.

«Così alla fine incontro Drizzt Do'Urden», sibilò Entreri.

«Il vantaggio è tuo», rispose Drizzt. «Perché io non so nulla di te.»

«Ah, ma lo saprai, elfo nero!» disse ridendo l'assassino.

In un vortice, si scontrarono. La sciabola crudele e il pugnale ingioiellato di Entreri eguagliarono la velocità delle scimitarre rotanti di Drizzt.

Wulfgar abbatté il martello sul golem con tutta la sua forza. Il mostro, distratto dalla vista del *drow*, non si difese nemmeno. Dente di Aegis lo gettò all'indietro, ma Bok sembrò non accorgersene e si mosse di nuovo verso la sua preda. Bruenor e Wulfgar si scambiarono un'occhiata incredula e lo attaccarono nuovamente. L'ascia e il martello sibilarono nell'aria.

Regis giaceva immobile contro il muro, stordito dal calcio ricevuto da Bok. Catti-brie, invece, era riuscita a mettersi in ginocchio e a impugnare la spada. Ma lo spettacolo di grazia e di abilità offerto dai duellanti vicino alla parete la affascinò.

Sydney, appena fuori dalla porta, era distratta per le stesse ragioni. Lo

scontro tra l'elfo nero e Entreri era diverso da ogni cosa che avesse mai visto: due maestri spadaccini che affondavano e paravano i rispettivi colpi in assoluta armonia.

Ognuno anticipava esattamente le mosse dell'altro, rispondendo ai contrattacchi in un duello che sembrava non potesse avere un vincitore. Uno sembrava l'immagine speculare dell'altro e l'unica cosa che tradiva la realtà dello scontro era il cozzo fragoroso del metallo quando la scimitarra e la sciabola si abbattevano squillando l'una sull'altra. I due entravano e uscivano dall'ombra, cercando un vantaggio in un duello tra eguali.

Poi scivolarono nell'oscurità di una nicchia.

Non appena scomparvero alla vista, Sydney si ricordò del suo ruolo nella battaglia. Senza ulteriori esitazioni, prese una bacchetta dalla cintura e puntò il barbaro e il nano. Per quanto le sarebbe piaciuto assistere fino alla fine alla lotta tra Entreri e l'elfo nero, il suo senso del dovere le diceva di liberare il golem e fargli catturare il *drow* al più presto.

Wulfgar e Bruenor riuscirono a far cadere a terra Bok. Bruenor si chinò dietro le gambe del mostro mentre Wulfgar lo colpiva con una martellata mandandolo a gambe levate sopra il nano.

Ma il loro vantaggio ebbe vita breve. Il lampo di energia scaturito dalla bacchetta di Sydney piombò tra di loro. La sua forza scaraventò Wulfgar all'indietro, sollevandolo da terra. Il barbaro si ritrovò in piedi vicino alla porta dall'altra parte della stanza, il giustacuore di cuoio scorticato e fumante. Tutto il suo corpo dolorante per le conseguenze del colpo improvviso.

Bruenor venne scagliato direttamente sul pavimento e giacque a terra per un lungo attimo. Non si era fatto troppo male, i nani sono forti come montagne e particolarmente resistenti alla magia, ma il rombo singolare che udì quando il suo orecchio si posò sul pavimento attirò tutta la sua attenzione. Si ricordava vagamente di quel suono. L'aveva già udito nell'infanzia, ma non riusciva a ricordarne l'origine esatta.

Sapeva, però, che era foriero di morte e di distruzione.

Il tremito crebbe intorno a loro. La stanza cominciò a scuotersi prima ancora che Bruenor avesse il tempo di sollevare la testa. D'un tratto, il nano capì. Guardò impotente Drizzt e gridò: «Attento, elfo!» proprio un secondo prima che la botola si spalancasse e parte del pavimento della nicchia volasse via precipitando verso il basso.

Soltanto polvere emerse dal luogo in cui, fino a un attimo prima, si trovavano il *drow* e l'assassino. Il tempo sembrò fermarsi per Bruenor, fis-

sandosi su quell'unico, terribile istante. Un blocco di pietra cadde dal soffitto della nicchia, spegnendo anche la sua ultima, vana speranza.

Lo scatto della trappola di pietra non fece che moltiplicare il violento tremito che scuoteva la stanza. Lunghe crepe zigzagarono nei muri, blocchi di pietra si staccarono dal soffitto. Da una porta, Sydney chiamò Bok, mentre, dalla parte opposta, Wulfgar gettava di lato la spranga di ferro e chiamava urlando i suoi amici.

Catti-brie balzò in piedi e si precipitò dall'*halfling*. Lo trascinò per le caviglie verso la porta più lontana, gridando perché Bruenor la aiutasse.

Ma il nano era perso nei suoi pensieri. Il suo sguardo assente era fisso sulle rovine della nicchia.

Una crepa si allargò serpeggiando sul pavimento, spaccando la stanza in due e minacciando di tagliar loro ogni via d'uscita. Catti-brie strinse i denti e si gettò in avanti, raggiungendo la salvezza del corridoio. Wulfgar chiamò gridando il nano e cominciò addirittura a tornare verso di lui.

Ma in quel momento Bruenor si alzò e si incamminò verso di loro... lentamente, a testa bassa, quasi sperando, nella sua disperazione, che una crepa si aprisse sotto i suoi piedi e lo precipitasse in un buco nero.

Mettendo fine al dolore insostenibile che lo tormentava.

20
La fine di un sogno

Quando cessarono anche gli ultimi tremori causati dal crollo, i quattro amici rimasti si fecero strada tra la polvere e le macerie e tornarono nella stanza ovale. Incurante dei cumuli di pietre spezzate e delle crepe che minacciavano di inghiottirli a ogni passo, Bruenor si arrampicò nella nicchia, seguito a breve distanza dagli altri tre.

Non c'era sangue, né alcuna traccia dei due maestri spadaccini. Soltanto una pila di macerie ricopriva la trappola che era scattata sotto di loro. Sotto le pietre si intravedeva l'oscurità.

Chiamò Drizzt a gran voce ma, nonostante ciò che sperava il suo cuore, la ragione gli diceva che l'elfo non poteva sentirlo. Dentro di sé, sapeva che la trappola glielo aveva portato via.

Le lacrime che gli riempivano gli occhi gli scivolarono sulle guance quando vide la scimitarra che giaceva abbandonata sulle rovine della nicchia. Era l'arma magica che Drizzt, tanto tempo prima, aveva portato via dalla tana di un drago. Solennemente, Bruenor la prese e se la infilò nella

cintura.

«Ahimè, elfo amico mio», gridò nel dolore. «Ti meritavi una fine migliore.»

Se gli altri in quel momento non fossero stati così immersi nelle proprie riflessioni, si sarebbero accorti della collera che faceva da contrappunto al luttuoso lamento di Bruenor. Già prima della tragedia il nano si era chiesto se fosse davvero il caso di proseguire. Ora, di fronte alla perdita del suo amico più caro e fidato, il suo dolore era reso ancora più acuto dal senso di colpa. Non poteva non pensare al ruolo determinante che egli stesso aveva avuto nel convincere l'elfo a seguirlo. Si ricordò con amarezza di come aveva imbrogliato Drizzt per obbligarlo a unirsi alla ricerca, fingendosi in punto di morte e promettendogli un'avventura come mai nessuno di loro aveva nemmeno osato sognare.

Ora era in piedi, immobile, accettando in silenzio il proprio tormento interiore.

Il dolore di Wulfgar era altrettanto profondo, incontaminato da altri sentimenti. Il barbaro aveva perso uno dei suoi mentori, colui che era riuscito a trasformarlo da un guerriero selvaggio e brutale in un combattente abile e calcolatore.

Aveva perso uno dei suoi amici più sinceri.

Se solo Drizzt l'avesse voluto, Wulfgar l'avrebbe seguito in cerca di avventure fin nelle viscere dell'Abisso, senza un solo attimo di esitazione. Certo, era fermamente convinto che un giorno il *drow* l'avrebbe trascinato con sé in qualche vicolo cieco; ma, quando si era battuto di fianco a lui, o quando si era misurato con lui per imparare, si era sentito vivo come non mai, aveva sentito la sua esistenza danzare sull'orlo del pericolo in una continua sfida ai propri limiti. Spesso si era immaginato la propria morte di fianco al *drow*, una fine gloriosa che i cantastorie avrebbero continuato a narrare ancora per molto tempo dopo che chi aveva ucciso i due eroi si fosse trasformato in polvere in qualche tomba dimenticata.

Quella era una morte di cui il giovane barbaro non aveva paura.

«Hai trovato la tua pace, ora, amico mio», disse piano Catti-brie, che poteva capire l'esistenza tormentata del *drow* meglio di chiunque altro. La visione del mondo di Catti-brie era stata molto vicina al lato sensibile di Drizzt, quell'aspetto privato del suo carattere che gli altri suoi amici non erano stati in grado di scorgere sotto la sua facciata imperturbabile. Proprio quel lato del suo carattere gli aveva imposto di abbandonare Menzoberranzan e la malvagità della sua razza, obbligandolo a interpretare per sempre

il ruolo del bandito e del rinnegato. Catti-brie conosceva bene la gioia che albergava nell'animo del *drow*, così come conosceva il dolore che Drizzt aveva dovuto patire per gli insulti di coloro che, a causa del colore della sua pelle, non erano stati in grado di vedere il suo animo.

E, in quel momento, capì anche che quel giorno sia la causa del bene che quella del male avevano perso un campione, perché Catti-brie aveva visto in Entreri l'immagine speculare di Drizzt. Il mondo sarebbe stato migliore dopo la morte dell'assassino.

Ma il prezzo che il mondo aveva dovuto pagare per liberarsi di Artemis Entreri era stato troppo alto.

Qualsiasi sollievo che Regis avrebbe potuto provare per la morte di Entreri si era perso nel fango vorticante del dolore e della rabbia. Una parte dell'*halfling* era morta con Drizzt in quella nicchia. Non sarebbe più stato costretto a fuggire: Pasha Pook non l'avrebbe più tormentato. Ma, per la prima volta in tutta la sua vita, Regis si trovava a dover accettare le conseguenze delle proprie azioni. Si era unito al gruppo di Bruenor sapendo di avere Entreri alle calcagna, perfettamente consapevole del pericolo che avrebbe rappresentato per i suoi amici.

Era sempre stato un giocatore d'azzardo, sicuro di sé, e l'idea che avrebbe anche potuto perdere una sfida non gli era mai nemmeno passata per la testa. La vita era un gioco che lui giocava sempre duro e sempre al limite. Non si era mai aspettato di dover pagare per i rischi che si prendeva. Se mai c'era qualcosa che avrebbe potuto smorzare l'ossessione dell'*halfling* per le probabilità, era questa... la perdita di uno dei pochi amici sinceri che avesse mai avuto a causa di un rischio che aveva scelto di correre.

«Addio, amico mio», sussurrò alle macerie. Poi si voltò verso Bruenor e disse: «Dove andiamo ora? Come facciamo a uscire da questo posto orribile?»

Quella di Regis non voleva essere un'accusa per nessuno ma, messo sulla difensiva dal turbine del proprio senso di colpa, Bruenor la interpretò come tale e reagì immediatamente. «Lo farai da solo!» ringhiò. «Sei stato tu a metterci quell'assassino alle calcagna!» Il nano fece un minaccioso passo in avanti, il viso contorto per la collera. Stringeva i pugni con tale intensità da avere le nocche bianche come il latte.

Wulfgar, confuso per quell'improvviso impeto di rabbia, si avvicinò di un passo a Regis. L'*halfling* non indietreggiò, ma non fece nulla per difendersi. Non riusciva ancora a credere che la furia di Bruenor potesse essere così grande.

«Ladro!» ruggì Bruenor. «Te ne vai per la tua strada senza preoccuparti di ciò che ti lasci alle spalle... e i tuoi amici ne pagano le conseguenze!» La collera ribolliva in ogni parola, montando su se stessa e facendosi più forte di secondo in secondo.

Ancora un passo e si sarebbe trovato addosso a Regis. Il suo movimento fu tanto esplicito che tutti si resero conto che stava per colpire l'*halfling.* Ma, all'ultimo istante, Wulfgar si mise fra i due e fermò Bruenor con un'occhiataccia.

L'atteggiamento severo del barbaro spezzò la sua furiosa trance. Bruenor si rese conto di ciò che stava per fare. Imbarazzato, nascose la propria rabbia nella preoccupazione per l'immediata sopravvivenza sua e dei suoi amici e si voltò per osservare i resti della stanza. Ben poco, se non addirittura nulla, delle loro provviste era scampato alla distruzione. Tutti arrivarono subito alla stessa conclusione di Bruenor e, con un ultimo saluto alle rovine della nicchia, tornarono con lui nel corridoio.

«Intendo arrivare alla Gola di Garumn prima del prossimo riposo», esclamò Bruenor. «Preparatevi a una lunga marcia.»

«E dopo, dove andremo?» chiese Wulfgar. La risposta che sapeva avrebbe ottenuto non gli piaceva.

«Fuori!» ruggì Bruenor. «Più alla svelta possibile!» Fissò il barbaro negli occhi, sfidandolo a contraddirlo.

«Per poi tornare con il tuo popolo a darci man forte?»

«Non torneremo», disse Bruenor. «Non torneremo mai più!»

«Allora Drizzt è morto invano!» disse bruscamente Wulfgar. «Ha sacrificato la sua vita per un miraggio che non verrà mai raggiunto!»

Bruenor fece una pausa per ritrovare la propria fermezza. Non aveva guardato alla tragedia in quella luce cinica, e le implicazioni sollevate dall'acuta intuizione di Wulfgar non gli piacevano. «Non è morto invano!» ringhiò al barbaro. «Questo è stato un avvertimento per tutti noi, un avvertimento ad andarcene da questo posto. Qui c'è il male. Non ne senti l'odore, ragazzo? I tuoi occhi e il tuo fiuto non ti dicono di andartene subito da qui?»

«I miei occhi mi parlano del pericolo», rispose piattamente Wulfgar, «come hanno fatto tante altre volte prima d'ora. Ma io sono un guerriero e mi curo ben poco di questi avvertimenti!»

«Allora sarai un guerriero morto», si intromise Catti-brie.

Wulfgar le lanciò un'occhiataccia. «Drizzt è venuto con noi per dare il suo aiuto alla conquista di Mithril Hall, e i miei occhi la vedranno!»

«Morirai nel tentativo», borbottò Bruenor. La collera aveva abbandonato la sua voce, ora. «Siamo venuti per trovare la mia patria, ragazzo, ma il posto non è questo. Oh, il mio popolo una volta ha vissuto qui, questo è vero, ma l'oscurità che si è infiltrata a Mithril Hall ha sancito la fine di ogni mia rivendicazione. Non avrò più voglia di tornare, una volta che mi sarò liberato dal fetore di questo posto. Mettitelo bene in quella testa ostinata che ti ritrovi. Questo posto appartiene alle ombre, ora, e ai nani grigi... e possa questo antro puzzolente crollare sulle loro teste maledette!»

Aveva parlato abbastanza. Girò bruscamente sui tacchi e si inoltrò a grandi passi nel corridoio, gli stivaloni che battevano sulla pietra con una determinazione che non ammetteva repliche.

Regis e Catti-brie lo seguirono immediatamente e Wulfgar, dopo un istante di esitazione in cui soppesò la decisione presa dal nano, trotterellò per unirsi a loro.

* * *

Syndey e Bok fecero ritorno alla stanza ovale non appena la maga ebbe la certezza che i compagni se n'erano andati. Come gli amici prima di lei, anche Sydney si fece strada fino alla nicchia in rovina e rimase per un momento a riflettere sull'effetto che quell'improvvisa svolta negli eventi avrebbe avuto sulla sua missione.

Era sorpresa dalla profondità del dolore che provava per la perdita di Entreri. Nonostante non si fosse fidata completamente dell'assassino e sospettasse che anche lui fosse alla ricerca dello stesso, potentissimo oggetto che cercavano lei e Dendybar, aveva cominciato a rispettarlo. Avrebbe mai potuto avere un alleato migliore, quando era cominciata la battaglia? Ma Sydney non poteva permettersi di perdere molto tempo a piangere la morte di Entreri, perché la perdita di Drizzt Do'Urden dava adito a preoccupazioni ben più urgenti per la sua sicurezza personale. Era assai improbabile che Dendybar accettasse la notizia di buon grado, e il talento dello stregone chiazzato per le punizioni era largamente riconosciuto in tutta la Torre delle Arcane Schiere.

Bok aspettò per un momento, in attesa di ricevere qualche ordine dalla maga ma, quando vide che non ne sarebbe arrivato alcuno, entrò nella nicchia e cominciò a rimuovere il cumulo di macerie.

«Fermati», ordinò Sydney.

Bok continuò il suo lavoro, obbedendo alle direttive che aveva ricevuto

da Dendybar: non interrompere la ricerca del *drow* per nessun motivo.

«Fermati!» ripeté Sydney, questa volta con più convinzione. «Il *drow* è morto, stupido che non sei altro!» Quella brusca constatazione la obbligò ad accettare il fatto e rimise in moto i suoi pensieri. Bok si fermò e si voltò verso di lei. Sydney aspettò qualche istante, pensando al modo migliore di agire.

«Inseguiremo gli altri», disse in tono sbrigativo, più per far luce sui propri pensieri esprimendoli ad alta voce che per dare ordini al golem. «Sì... Forse, se gli consegniamo il nano e gli altri, Dendybar ci perdonerà di essere stati così stupidi da lasciar morire il *drow*.»

Guardò il golem, ma ovviamente l'espressione del mostro era rimasta immutabile.

«Avresti dovuto esserci tu, nella nicchia», borbottò Sydney, sprecando il suo sarcasmo sul mostro. «Entreri, almeno, poteva darmi qualche suggerimento. Ma non ha importanza. Ho deciso. Seguiremo gli altri quattro e troveremo il momento giusto per prenderli. Saranno loro a dirci ciò che vogliamo sapere sulla Reliquia di Cristallo!»

Bok rimase immobile, in attesa di un segnale della maga. Persino con le sue elementari funzioni cerebrali, il golem riusciva a capire che Sydney sapeva meglio di lui cosa dovevano fare per condurre a termine la loro missione.

* * *

I compagni attraversarono caverne immense, di origine naturale più che di pietra scolpita dai nani. I soffitti altissimi e le pareti enormi si allungavano verso l'alto, scomparendo nell'oscurità oltre il bagliore delle torce e lasciando gli amici fin troppo coscienti della propria vulnerabilità. Mentre marciavano, si tennero vicini l'uno all'altro. A ogni passo, si immaginavano che un'orda di nani grigi li stesse osservando dai recessi più bui delle caverne, o si aspettavano che qualche orrida creatura piombasse loro addosso dall'oscurità che gravava sopra di loro.

Il suono dell'acqua gocciolante non li abbandonò nemmeno per un istante, scandendo il ritmo dei loro passi. Il costante plip-plop echeggiava su ogni parete, accentuando il vuoto intorno a loro.

Bruenor ricordava bene quella sezione di Mithril Hall, ancora una volta, venne sommerso dalle immagini di un passato che aveva dimenticato molto tempo prima. Quelle erano le Caverne dell'Assemblea, dove una volta

tutti i membri del Clan dei Battlehammer erano soliti riunirsi per ascoltare le parole di Re Garumn o per incontrare i visitatori più importanti. In quel luogo erano stati formulati i piani di tutte le loro battaglie, erano state decise le strategie più idonee per commerciare con il mondo esterno. Agli incontri presenziavano anche i nani più giovani, e Bruenor ricordò quasi con tenerezza tutte le volte in cui si era seduto con suo padre, Bangor, dietro a suo nonno, Re Garumn. Suo padre che gli spiegava le tecniche usate dal re per catturare l'attenzione del pubblico, insegnando al giovane Bruenor le arti del comando di cui un giorno, di sicuro, avrebbe avuto bisogno.

Il giorno in cui sarebbe diventato Re di Mithril Hall.

La solitudine delle caverne gravava pesantemente sulle spalle del nano, che le aveva conosciute quando l'eco degli applausi e dei canti di diecimila nani ne aveva colmato le volte imponenti. Anche se fosse tornato con tutti i membri superstiti del suo clan, nessuno escluso, tutti insieme avrebbero riempito soltanto un minuscolo angolo di un'unica caverna.

«Se ne sono andati in troppi», disse Bruenor. Le sue parole si persero nel vuoto. Il suo sussurro, nell'immobilità echeggiante della caverna, risuonò molto più forte di quanto Bruenor avesse voluto. Catti-brie e Wulfgar, che erano preoccupati per lui e studiavano attentamente ogni suo comportamento, udirono l'osservazione e riuscirono a immaginare facilmente quali ricordi e quali emozioni potessero averla causata. Si guardarono e Catti-brie capì, dagli occhi di Wulfgar, che la rabbia del barbaro nei confronti di Bruenor era svanita in un impeto di compassione.

Oltrepassarono caverne dopo caverne, collegate tra loro soltanto da brevi cunicoli. Svolte e uscite laterali si profilavano ogni pochi metri, ma Bruenor era sicuro di conoscere la strada per giungere alla gola. Sapeva anche che chiunque viveva là sotto aveva sicuramente sentito il crollo della trappola di pietra e, prima o poi, sarebbe arrivato per investigare. E quella sezione del livello superiore, al contrario delle aree che si erano lasciati alle spalle, era collegata ai livelli più bassi da un'infinità di passaggi.

Wulfgar spense la torcia e Bruenor continuò a guidarli in avanti, protetto dall'oscurità.

La loro cautela si dimostrò ben presto giustificata. Mentre entravano in un'altra caverna immensa, Regis afferrò Bruenor per un braccio costringendolo a fermarsi e facendo cenno a tutti gli altri di fare silenzio. Bruenor stava quasi per sbottare incollerito, ma quando vide l'espressione terrorizzata della faccia di Regis si azzittì immediatamente.

L'udito dell'*halfling*, affinato da anni passati ad ascoltare gli scatti delle

serrature, aveva colto in lontananza un rumore diverso dal costante sgocciolio dell'acqua. Un secondo dopo lo udirono anche gli altri. Capirono subito di che si trattava: era il rumore di molti stivali che calpestavano il terreno a passo di marcia. Bruenor li condusse in un angolo buio. Aspettarono, scrutando l'oscurità.

Non riuscirono a distinguere l'orda che passò davanti a loro con sufficiente chiarezza da poterne identificare i membri o contare quanti fossero. Ma, dal numero delle torce che passò sul lato opposto della caverna, gli amici dedussero che erano almeno dieci volte più numerosi di loro e riuscirono a capire chi erano.

«Se quelli non sono nani grigi, allora mia madre è amica degli orchi», borbottò Bruenor. Guardò Wulfgar per vedere se il barbaro avesse ancora intenzione di lamentarsi della sua decisione di lasciare Mithril Hall.

Wulfgar accettò il muto rimprovero con un cenno di assenso. «Quanto dista la Gola di Garum?» chiese, ormai rassegnato come gli altri ad abbandonare quel posto. Sentiva ancora di tradire Drizzt, ma ora comprendeva la saggezza della scelta di Bruenor. Era sempre più evidente che, se fossero rimasti, Drizzt Do'Urden non sarebbe stato l'unico a morire a Mithril Hall.

«Un'ora dall'ultimo passaggio», rispose Bruenor. «Non più di un'altra ora, da qui.»

Poco dopo, l'orda di nani grigi abbandonò la caverna e i compagni ripresero il cammino, adoperando ancora più prudenza e sobbalzando ogni volta che un passo ricadeva sul terreno con più forza di quella voluta.

Bruenor sapeva esattamente dove si trovavano, perché i suoi ricordi si facevano più chiari a ogni passo, e scelse la via più diretta per raggiungere la gola: voleva uscire dalle caverne più in fretta che poteva.

Dopo diversi minuti di cammino, incontrò un passaggio laterale che semplicemente non poteva oltrepassare senza nemmeno fermarsi a dare un'occhiata. Sapeva che ogni ritardo era un rischio, ma la tentazione rappresentata dalla stanza che si trovava alla fine di quel breve corridoio era troppo forte perché lui potesse ignorarla. Doveva scoprire quanto si fosse spinto in là il saccheggio di Mithril Hall; doveva sapere se la stanza più ricca di tesori di tutto il livello superiore era riuscita a sopravvivere.

Gli altri lo seguirono senza far domande e poco dopo si trovarono in piedi davanti a un'alta porta di metallo ornata dall'emblema del martello di Moradin, il più grande dio dei nani. Sotto al fregio era incisa una serie di rune. La calma apparente di Bruenor era tradita dal suo respiro affannoso.

«Ivi giacciono i doni dei nostri amici», lesse solennemente, «e i manu-

fatti della nostra razza. O tu che entri in questa sala sacra, sappi che i tuoi occhi si poseranno sull'eredità del Clan dei Battlehammer. Amici, siate i benvenuti. Ladri, attenti a voi!»

Si voltò verso i suoi compagni, la fronte imperlata di sudore nervoso. «Il Salone di Dumathoin», spiegò.

«I tuoi nemici sono qui da duecento anni», rifletté Wulfgar. «Sicuramente è stato saccheggiato.»

«Non direi», disse Bruenor. «La porta è protetta da un incantesimo e non si aprirebbe mai davanti a un nemico del clan. Dentro ci sono mille trappole per togliere la pelle di dosso a qualsiasi grigio che riesca a entrare!» Guardò Regis, gli occhi grigi socchiusi in un truce avvertimento. «Occhio alle mani, Cicciottello. Può darsi che una di quelle trappole non sappia che tu sei un ladro amichevole!»

A Regis l'avviso sembrò abbastanza appropriato da fargli ignorare il mordente sarcasmo del nano. Ammettendo inconsciamente la verità delle parole di Bruenor, l'*halfling* si mise le mani in tasca.

«Prendi una torcia dal muro», disse Bruenor a Wulfgar. «Qualcosa mi dice che non c'è nessuna luce accesa all'interno.»

Prima ancora che avesse tempo di tornare, Bruenor cominciò ad armeggiare con la porta massiccia. Si aprì facilmente sotto la spinta delle mani di un amico, spalancandosi su un breve corridoio che terminava con un drappeggio nero e pesante. Una lama a pendolo era sospesa orribilmente al centro del passaggio. Sotto di essa, una pila di ossa giaceva scompostamente sul pavimento.

«Ladro bastardo», ridacchiò Bruenor con truce soddisfazione. Passò sotto la lama e si avvicinò alla tenda, aspettando, prima di entrare nella stanza, che tutti i suoi amici l'avessero raggiunto.

Si fermò, chiamando a raccolta tutto il proprio coraggio per superare l'ultima barriera. La sua ansia era contagiosa, e anche gli altri cominciarono a sudare.

Con un grugnito di determinazione, Bruenor scostò la tenda. «Ammirate il Salone di Duma...» cominciò, ma le parole gli si strozzarono in gola non appena guardò oltre l'apertura. Di tutta la rovina di cui era stato testimone nelle caverne, quella che aveva di fronte in quel momento era la più completa. Cumuli di pietre erano sparsi ovunque sul pavimento. I piedistalli che una volta avevano sorretto i lavori più raffinati del suo clan ora giacevano a terra rotti. Alcuni erano stati fatti a pezzi, altri erano stati calpestati fino a essere ridotti in polvere.

Bruenor arrancò alla cieca nella stanza. Le mani gli tremavano e un grido di dolore e di collera gli stringeva la gola, incapace di trovarsi la via d'uscita. Prima ancora di posare gli occhi sull'intera stanza, Bruenor seppe che nulla si era salvato.

«Come? Come?» annaspò. Ma, proprio in quel momento, vide il buco enorme che si apriva nella parete. Non era un tunnel scavato per aggirare la porta incantata, ma un vero e proprio squarcio nella pietra, come se fosse stata sfondata da un ariete che superava ogni immaginazione.

«Quale forza può aver fatto una cosa simile?» chiese Wulfgar seguendo la direzione dello sguardo del nano.

Bruenor finalmente si mosse in cerca di qualche indizio, seguito da Wulfgar e da Catti-brie. Regis andò dalla parte opposta, così, tanto per vedere se era rimasto qualcosa di valore.

Catti-brie colse un lampo iridescente con la coda dell'occhio e si avvicinò a quella che pensava essere una pozza di un qualche liquido scuro. Ma, chinandovisi sopra, si rese conto che non si trattava affatto di un liquido. Era una scaglia, più nera della notte e quasi delle dimensioni di un uomo. Al suono del suo gemito di stupore, Bruenor e Wulfgar corsero verso di lei.

«Un drago!» sbottò Wulfgar, riconoscendo la forma caratteristica. Afferrò la scaglia per il bordo e la sollevò per studiarla meglio. Quindi lui e Catti-brie si voltarono per chiedere a Bruenor se per caso sapeva qualcosa di un simile mostro a Mithril Hall.

L'espressione terrorizzata dei suoi occhi spalancati rispose alla loro domanda senza che ci fosse bisogno di parole.

«Più nero del nero», sussurrò Bruenor, pronunciando di nuovo le parole più ricorrenti di quel fatidico giorno di duecento anni prima. «Mio padre mi ha parlato di quell'essere», spiegò a Wulfgar e a Catti-brie. «Un drago covato da dèmoni, lo chiamava, una tenebra più nera del nero. Non sono stati i nani grigi a sconfiggerci... li avremmo combattuti a testa bassa fino all'ultimo. È stato il drago della tenebra a massacrarci e a scacciarci dalle caverne. Nemmeno un decimo di noi rimase a fronteggiare le sue orde malvagie nelle caverne più piccole dalla parte opposta!»

D'un tratto, dallo squarcio uscì un fiotto d'aria calda, facendo tornare in mente a tutti e tre che il buco probabilmente era collegato alle caverne più in basso... e alla tana del drago.

«Andiamocene», suggerì Catti-brie, «prima che la bestia si renda conto che siamo qui.»

Ma, in quel momento, dall'altra parte della stanza si udì il grido di Regis. Corsero da lui, non sapendo se si fosse imbattuto in un pericolo o in un tesoro.

Lo trovarono chinato davanti a un cumulo di pietre, intento a sbirciare in un'apertura tra i blocchi.

Mostrò loro una freccia con l'asta d'argento. «L'ho trovata qui dentro», spiegò. «E c'è qualcos'altro... un arco, credo.»

Wulfgar avvicinò la torcia all'apertura. Scorsero chiaramente un oggetto ricurvo, che poteva essere soltanto il legno di un lungo arco, e il luccichio argentato di una corda. Wulfgar afferrò l'oggetto e tirò leggermente, temendo che, sotto il peso enorme delle pietre, gli si spezzasse tra le mani.

Ma l'arco resistette fermamente, anche quando Wulfgar esercitò tutta la sua forza. Il barbaro si guardò intorno, cercando il modo migliore per liberare l'arma.

Nel frattempo Regis aveva trovato qualcos'altro, una targa d'oro conficcata in un'altra fessura del cumulo di pietre. Riuscì a liberarla e la portò alla luce della torcia per leggerne l'iscrizione.

«Taulmaril il Cercatore di Cuori», lesse. «Dono di...»

«Anariel, sorella di Faerun», terminò Bruenor senza nemmeno guardare la targa. Allo sguardo interrogativo di Catti-brie, si limitò ad annuire.

«Tira fuori l'arco, ragazzo», disse a Wulfgar. «Di sicuro può essere usato meglio di così.»

Wulfgar aveva già studiato la disposizione del cumulo e cominciò subito a sollevare pietre in punti precisi. Poco dopo, Catti-brie riuscì a muovere l'arco e a liberarlo, ma vide qualcos'altro in un angolo e chiese a Wulfgar di continuare a scavare.

Mentre il possente barbaro spingeva di lato altre pietre, gli altri si meravigliarono della bellezza dell'arco. Le pietre non erano neanche riuscite a scalfire il legno, e bastò il semplice strofinio di una mano per far tornare la raffinata lucentezza dell'arma. Catti-brie lo incordò facilmente e lo impugnò, sentendo la solidità con cui si tendeva.

«Provalo», propose Regis mettendole in mano la freccia d'argento.

Catti-brie non poté resistere alla tentazione. Incoccò la freccia sulla corda argentata e la tese all'indietro. Voleva soltanto mettere alla prova la condizione dell'arma.

«Una faretra!» gridò Wulfgar, sollevando l'ultima pietra. «E altre frecce d'argento.»

Bruenor indicò l'oscurità e annuì. Catti-brie non esitò nemmeno un istan-

te.

Una scia d'argento seguì il missile sibilante che volava nella tenebra. Con uno schianto secco, la freccia terminò bruscamente la propria corsa. I quattro corsero a vedere; avevano la sensazione di essere di fronte a qualcosa di straordinario. Non ebbero difficoltà a trovare la freccia: si era conficcata nel muro per metà della sua lunghezza!

Tutt'intorno al punto d'impatto la pietra era bruciacchiata. Wulfgar tirò con tutte le sue forze, ma non riuscì a estrarre la freccia di un centimetro.

«Non vi crucciate», disse Regis, contando le frecce nella faretra tra le mani di Wulfgar. «Ce ne sono altre diciannove... venti!» Indietreggiò per lo stupore. Gli altri lo guardarono, confusi.

«Diciannove. Erano diciannove», spiegò Regis. «Le avevo contate bene.»

Wulfgar, senza capire, contò rapidamente le frecce. «Venti», disse.

«Ora sono venti», rispose Regis. «Ma quando le ho contate la prima volta erano diciannove.»

«Allora c'è qualche magia anche nella faretra», disse Catti-brie. «Lady Anariel ha fatto un dono davvero speciale al clan!»

«Cos'altro potremmo trovare nelle rovine di questo posto?» chiese Regis sfregandosi le mani.

«Nient'altro», rispose aspramente Bruenor. «Dobbiamo andarcene, e non voglio sentire una sola parola di protesta da te!»

Bastò una sola occhiata agli altri due per far capire a Regis di non avere nessun alleato contro il nano. Rassegnato, si strinse nelle spalle e li seguì, tornando insieme a loro oltre la tenda e quindi nel corridoio.

«La gola!» dichiarò Bruenor, rimettendosi nuovamente in cammino.

* * *

«Fermo, Bok», sussurrò Sydney quando le torce dei compagni ricomparvero nel corridoio pochi metri davanti a loro.

«Non ancora», disse, mentre un sorriso si allargava sul suo viso striato dalla polvere. «Aspetteremo un momento migliore!»

21
Argento nelle ombre

Improvvisamente trovò il fulcro del turbine di nebbia grigia che gli rote-

ava davanti, qualcosa di tangibile al centro di quel vortice di nulla. La cosa si librò nell'aria sopra di lui e roteò lentamente.

I contorni dell'oggetto si sdoppiarono e si separarono, quindi tornarono a fondersi insieme.

Lottò contro il dolore sordo che gli pulsava nella testa, contro la tenebra interiore che l'aveva inghiottito e che stava cercando di mantenere il controllo su di lui. Gradualmente, riacquistò la consapevolezza del proprio corpo e si ricordò chi era e come era finito lì.

Nella sua veglia stupita, vide l'oggetto mettersi acutamente a fuoco davanti ai suoi occhi. Era la punta di un pugnale ingioiellato.

Entreri incombeva su di lui. La sua sagoma nera si stagliava contro la luce di un'unica torcia appesa al muro qualche passo più indietro. Drizzt vide che anche l'assassino si era fatto male nella caduta. Ma era stato il più rapido dei due a riprendersi.

«Puoi camminare?» chiese Entreri. Drizzt era abbastanza intelligente da capire cosa sarebbe successo se gli avesse risposto di no.

Annuì e fece per alzarsi, ma il pugnale scattò minacciosamente in avanti.

«Non ancora», ringhiò Entreri. «Prima dobbiamo stabilire dove siamo e dove dobbiamo andare.»

Drizzt distolse l'attenzione dall'assassino e studiò i dintorni. Sapeva che, se Entreri non l'aveva ancora ucciso nonostante ne avesse avuto la possibilità, significava che non aveva intenzione di farlo.

Erano nelle miniere. Almeno su quello non c'erano dubbi, perché le pareti erano di pietra rozzamente scavata, puntellate da pali di legno ogni sette o otto metri circa.

«Ma per quanto siamo caduti?» chiese all'assassino. I suoi sensi gli dicevano che si trovava molto più in basso rispetto alla stanza dove aveva duellato con Entreri.

L'altro si strinse nelle spalle. «Mi ricordo di essere atterrato su una pietra dura dopo un breve salto. Poi sono scivolato giù lungo uno scivolo ripidissimo e tortuoso. Mi sembra che siano passati molti secondi prima che arrivassimo qui.»

Indicò un angolo del soffitto, dove si vedeva chiaramente l'apertura dalla quale erano caduti. «Ma, per un uomo convinto di essere sul punto di morire, il tempo trascorre in modo diverso. In realtà, tutto potrebbe essere stato molto più rapido di quanto ricordo.»

«Fidati della tua prima reazione», suggerì Drizzt. «Il mio istinto mi dice che la discesa è stata davvero lunga.»

«Come facciamo a uscire?»

Drizzt studiò la leggera inclinazione del suolo e indicò alla sua destra. «Il cunicolo sale da questa parte», disse.

«Allora alzati in piedi», disse Entreri, allungando una mano per aiutarlo.

Drizzt accettò l'aiuto e si alzò con cautela, senza fare alcun movimento improvviso. Sapeva che il pugnale di Entreri gli avrebbe aperto lo stomaco molto prima che lui avesse il tempo di colpirlo a sua volta.

Anche Entreri ne era cosciente, ma non si aspettava alcun problema dal *drow* nella situazione in cui si trovavano. Lassù, nella nicchia, si erano scambiati molto più che qualche semplice colpo di spada, e ora entrambi guardavano all'altro con una sorta di riluttante rispetto.

«Ho bisogno dei tuoi occhi», spiegò Entreri, nonostante Drizzt l'avesse già intuito. «Sono riuscito a trovare soltanto una torcia. Non durerebbe abbastanza per permettermi di uscire da qui. I tuoi occhi, elfo nero, possono trovare la strada nell'oscurità. Ti resterò abbastanza vicino da sentire ogni tua mossa, abbastanza vicino da ucciderti con un solo colpo!» Si rigirò il pugnale nelle mani per sottolineare ciò che aveva appena detto, ma Drizzt aveva afferrato il punto anche senza bisogno dell'aiuto visivo.

Quando si alzò, Drizzt scoprì di non essere ferito così seriamente come aveva temuto. Si era distorto la caviglia e il ginocchio della stessa gamba e, non appena vi appoggiò il peso, capì che ogni passo gli sarebbe costato dolore. Ma non poteva rivelarlo a Entreri. Non sarebbe stato di alcuna utilità all'assassino, se non era in grado di proseguire.

Entreri si voltò per riprendere la torcia e Drizzt diede una rapida occhiata al suo equipaggiamento. Aveva visto una delle sue scimitarre infilata nella cintura di Entreri, ma l'altra, la lama magica, non riusciva a vederla da nessuna parte. Sentì uno dei pugnali ancora infilato nel fodero nascosto all'interno dello stivale, ma non sapeva quanto potesse essergli utile contro la sciabola e il pugnale del suo abilissimo nemico. Affrontare Entreri in una situazione di svantaggio era una prospettiva da riservare esclusivamente per le situazioni più disperate.

Poi, con improvviso sgomento, Drizzt afferrò il sacchetto che teneva appeso alla cintura. La sua paura si intensificò quando si accorse che le corde del sacchetto erano state allentate. Prima ancora di farvi scivolare la mano, seppe che Guenhwyvar era scomparsa. Si guardò freneticamente intorno, ma vide soltanto macerie.

Notando il suo disagio, Entreri sogghignò malignamente sotto il cappuccio. «Andiamo», disse al *drow*.

Drizzt non aveva altra scelta. Non poteva certo raccontare a Entreri della statua magica, rischiando così che Guenhwyvar finisse una volta ancora tra le mani di un padrone malvagio. Aveva già salvato una volta la pantera da un simile destino e preferiva mille volte che il felino restasse sepolto per l'eternità sotto una tonnellata di pietre piuttosto che tornasse in possesso di un padrone indegno. Con un'ultima, disperata occhiata alle macerie, accettò stoicamente la perdita, trovando conforto al pensiero che la pantera, sicuramente incolume, era viva nella propria dimensione di esistenza.

I puntelli di legno scorrevano di fianco a loro con inquietante regolarità, quasi i due stessero muovendosi avanti e indietro sempre nello stesso punto. Drizzt sentiva che il tunnel stava curvando su se stesso, descrivendo un ampio cerchio mentre si arrampicava quasi impercettibilmente verso la superficie. Ciò lo rese ancora più nervoso. Conosceva l'abilità eccezionale dei nani di scavare cunicoli, specialmente quando c'erano di mezzo pietre o metalli preziosi, e cominciò a chiedersi per quante miglia dovessero camminare prima di riuscire a raggiungere anche solo il livello immediatamente superiore.

Nonostante possedesse percezioni sotterranee molto meno acute di quelle di Drizzt e non conoscesse affatto le abitudini dei nani, anche Entreri condivideva la stessa sensazione di disagio. Passò un'ora e poi un'altra, ma la fila di puntelli di legno seguitava ad allungarsi monotona nell'oscurità.

«La torcia si sta spegnendo», disse infine, rompendo il silenzio che era calato su di loro fin da quando avevano cominciato a camminare. Sotto la volta bassissima del cunicolo, persino il rumore dei loro passi, passi esperti di agili guerrieri, andava a morire lontano nella tenebra. «Forse tra poco il vantaggio penderà dalla tua parte, elfo nero.»

Ma Drizzt la pensava diversamente. Entreri era una creatura della notte esattamente come lui. I suoi riflessi molto più rapidi della norma e la sua lunga esperienza compensavano largamente la sua scarsa capacità di vedere nel buio. Gli assassini non lavorano alla luce del giorno.

Senza rispondere, Drizzt tornò a concentrarsi sulla strada ma, mentre si stava voltando, con la coda dell'occhio colse un improvviso riflesso della torcia. Andò verso la parete, ignorando il movimento di disagio di Entreri alle sue spalle, e cominciò a tastare la consistenza della superficie rocciosa, guardandola intensamente nella speranza di cogliere un altro bagliore. Per un secondo, un secondo soltanto, uno sfavillio argentato si accese sulla parete quando Entreri si mosse dietro di lui.

«Ove scorrono fiumi d'argento», borbottò incredulo.

«Cosa?»

«Porta qui la torcia», fu l'unica risposta di Drizzt. Le sue mani, ora, correvano con più impazienza sulla parete, a caccia della prova che avrebbe ridicolizzato la sua logica pragmatica e vendicato Bruenor... già, perché Drizzt si era più volte trovato a sospettare che il nano esagerasse i suoi racconti su Mithril Hall.

Entreri lo raggiunse immediatamente, curioso. La torcia lo mostrò chiaramente: un torrente di solido argento che scorreva lungo la parete, spesso come il braccio di Drizzt e di una purezza tale da farlo sfavillare nella roccia.

«Mithril», disse Entreri a bocca spalancata. «Il tesoro di un re!»

«Ma di ben poca utilità per noi, ora», disse Drizzt per smorzare l'eccitazione di entrambi. Si incamminò nuovamente lungo la caverna, comportandosi come se il filone di Mithril non l'avesse minimamente impressionato. Per qualche motivo, aveva la netta sensazione che Entreri non avrebbe dovuto posare gli occhi su quel posto; sentiva che la presenza dell'assassino avrebbe contaminato le ricchezze del Clan dei Battlehammer. Non voleva dare all'assassino alcuna ragione di tornare a esplorare quelle caverne.

Entreri si strinse nelle spalle e lo seguì.

Via via che proseguivano, la pendenza del cunicolo si faceva sempre più percettibile. I riflessi argentati dei filoni di mithril comparivano nelle pareti con regolarità tale da costringere Drizzt a chiedersi se per caso Bruenor non avesse addirittura sottovalutato la prosperità del proprio clan.

Entreri, a più di un passo dietro le spalle del *drow*, era troppo intento a fare la guardia al proprio prigioniero per prestare eccessiva attenzione al prezioso metallo. Ma capiva perfettamente la potenziale ricchezza di cui era circondato. Lui, di per sé, non era interessato a simili avventure, ma sapeva che quell'informazione avrebbe potuto rivelarsi di grande utilità per lui in qualche futuro affare.

Non passò molto tempo che la torcia si spense del tutto, ma i due scoprirono di essere ugualmente in grado di vedere. Da qualche parte davanti a loro, oltre i meandri del tunnel, c'era una flebile sorgente di luce. Nonostante questo, l'assassino diminuì la distanza tra sé e il *drow*, appoggiandogli alla schiena la punta del pugnale. Non voleva correre il rischio di perdere l'unica possibilità di fuga che gli sarebbe rimasta se la luce fosse scomparsa del tutto.

Ma il bagliore non fece che aumentare, perché era generato da qualcosa di davvero grande. L'aria intorno a loro si fece più calda e ben presto lungo

il tunnel cominciò a echeggiare lo stridore dei macchinari. Entreri strinse ulteriormente la sua presa, afferrando il mantello di Drizzt e avvicinandoglisi ancor di più. «Sei un intruso quanto lo sono io, qui», sussurrò. «Rimanere nascosti è un bene per entrambi.»

«Dici che i minatori potrebbero rivelarsi peggio del destino che mi offri tu?» chiese Drizzt con un sorriso ironico.

Entreri lasciò andare il mantello e indietreggiò. «Sembra che io debba offrirti qualcosa di più per assicurarmi la tua collaborazione», disse.

Drizzt lo studiò attentamente, non sapendo cosa aspettarsi. «Il vantaggio è tutto dalla tua parte», disse infine.

«Non direi», rispose l'assassino. Drizzt guardò perplesso Entreri che rinfoderava il pugnale. «Potrei ucciderti, d'accordo, ma che cosa ne ricaverei? Non provo alcun piacere a uccidere.»

«Ma l'assassinio certo non ti dispiace», ribatté Drizzt.

«Faccio ciò che devo», disse Entreri, nascondendo il commento mordace di Drizzt sotto il velo di una risata.

Drizzt conosceva il tipo d'uomo fin troppo bene. Pragmatico e privo di sentimenti, innegabilmente abile nel trattare con la morte. Guardando Entreri, Drizzt vide se stesso come sarebbe potuto diventare se fosse rimasto a Menzoberranzan con il suo popolo, altrettanto amorale. Entreri era l'emblema dei principi che governavano la società dei *drow*, quella spietatezza egoistica che aveva oltraggiato Drizzt nel profondo dell'animo costringendolo ad abbandonare le viscere della terra. Squadrò attentamente l'assassino, detestando ogni centimetro di ciò che vedeva, ma scoprendosi in qualche modo incapace di distaccarsi dalla comunanza che sentiva con lui.

Doveva schierarsi dalla parte dei propri principi, ora, decise, esattamente come aveva fatto tanti anni prima nella città oscura degli elfi neri. «Tu fai ciò che devi», sputò disgustato, incurante delle possibili conseguenze. «Non importa quanto possa costare.»

«Non importa quanto possa costare», gli fece eco Entreri con voce piatta. Il sorriso soddisfatto che comparve sul suo volto trasformò l'insulto in un complimento. «Sii felice che io sono così pragmatico, Drizzt Do'Urden, altrimenti non ti saresti mai svegliato dalla caduta.»

«Ma ora basta con queste discussioni inutili. Ho un accordo da proporti che potrebbe rivelarsi di grande beneficio per entrambi.»

Drizzt rimase in silenzio, senza tradire il livello del suo interesse.

«Sai perché sono qui?» chiese Entreri.

«Sei venuto per l'*halfling*.»

«Ti sbagli», rispose Entreri. «Non per l'*halfling*, ma per il pendaglio che porta al collo. L'ha rubato al mio padrone, anche se ho i miei dubbi che ve l'abbia detto.»

«Capisco sempre più di quello che mi si dice», ribatté Drizzt, puntando ironicamente all'altro suo sospetto. «Il tuo padrone vuole anche vendetta, non è così?»

«Forse», disse Entreri senza esitare. «Ma la restituzione del pendaglio è di importanza capitale. Quindi la mia offerta è questa: lavoreremo insieme per trovare la strada per tornare dai tuoi amici. Ti offro il mio aiuto nel viaggio e la tua vita in cambio del pendaglio. Una volta che saremo là, convinci l'*halfling* a darmelo e io me ne andrò per la mia strada e non tornerò più. Il mio padrone riavrà indietro il suo tesoro e il tuo piccolo amico vivrà il resto della sua vita senza più doversi guardare alle spalle.»

«Sulla tua parola?»

«Sulle mie azioni», ribatté bruscamente Entreri. Estrasse la scimitarra dalla cintura e la lanciò a Drizzt. «Non ho nessuna voglia di morire in queste miniere desolate, *drow*. E neanche tu, voglio sperare.»

«Come fai a sapere che manterrò la parola quando sarò di nuovo con i miei compagni?» chiese Drizzt mentre esaminava attentamente la scimitarra. Gli era difficile credere alla svolta che avevano preso gli eventi.

Entreri rise di nuovo. «Hai troppo senso dell'onore per instillare certi dubbi nella mia mente, elfo nero. Farai ciò che hai promesso, di questo sono più che sicuro! Allora, affare fatto?»

Drizzt dovette ammettere a se stesso la saggezza delle parole di Entreri. Insieme, avevano una discreta possibilità di riuscire a fuggire dai livelli più bassi. Drizzt non aveva intenzione di rifiutare l'opportunità di rivedere i suoi amici, non certo in cambio di un pendaglio che solitamente metteva Regis nei guai più di quanto gli fosse utile. «D'accordo», disse.

Il cunicolo si faceva sempre più luminoso a ogni svolta, non di una luce sfarfallante come quella delle torce, bensì di un bagliore stabile e diffuso. Il frastuono dei macchinari cresceva in proporzione e i due ben presto furono costretti a gridare per riuscire a capirsi.

Dopo un'ultima curva, la miniera terminava bruscamente. Gli ultimi puntelli si aprivano in una caverna immensa. Oltrepassarono i paletti di legno con cautela e si ritrovarono su un angusto cornicione che correva lungo il lato di un burrone vastissimo: l'immensa città sotterranea del Clan dei Battlehammer.

Fortunatamente, si trovavano al livello più alto del burrone. Entrambe le

pareti erano state scavate per formare gradini enormi che digradavano fino al suolo. Ognuno dei gradini era attraversato da intere file di porte decorate, porte che una volta avevano contrassegnato le entrate delle case del popolo di Bruenor. Ora i gradoni erano perlopiù vuoti, ma Drizzt, forte delle innumerevoli storie raccontategli da Bruenor, poteva facilmente immaginarsi il passato splendore di quel luogo. Diecimila nani animati da una passione instancabile per il proprio lavoro, che martellavano il mithril cantando preghiere agli dei.

Che spettacolo doveva essere stato! Nani che si arrampicavano da un livello all'altro per mostrare a tutti la propria ultima opera, un oggetto di mithril di incredibile valore e di splendida bellezza. Eppure, a giudicare da ciò che Drizzt sapeva dei nani della Valle del Vento Ghiacciato, persino davanti alla più piccola imperfezione gli artigiani sarebbero tornati di corsa alle proprie incudini, implorando i loro dèi di perdonarli e di conferirgli la capacità di forgiare un oggetto ancora più bello. In tutti i Reami, nessuna razza era orgogliosa quanto quella dei nani del proprio lavoro, e la gente del Clan dei Battlehammer era particolare persino in confronto agli standard abituali del popolo barbuto.

Ora, soltanto il pavimento vero e proprio del burrone brulicava di attività. A centinaia di metri sotto di loro, le fornaci centrali di Mithril Hall si allungavano in ogni direzione, altoforni tanto caldi da fondere il metallo durissimo estratto dalle miniere. Anche da quell'altezza, Drizzt e Entreri riuscivano ad avvertire il calore bruciante emanato dalle fornaci; l'intensità della luce li costringeva addirittura a stringere gli occhi. Decine di lavoratori tozzi e tarchiati si affaccendavano tutt'intorno, spingendo carriole di minerale grezzo o di combustibile per i fuochi. Duergar, immaginò Drizzt, nonostante da quell'altezza non riuscisse a distinguerli chiaramente nel bagliore.

Soltanto pochi metri alla destra dell'uscita del tunnel, un'ampia rampa compiva un lieve arco, digradando in larghe spirali verso il livello immediatamente inferiore. Sulla sinistra, il cornicione proseguiva lungo la parete. Era angusto e di sicuro non era stato progettato per un passaggio casuale, ma, molto più in là, Drizzt vide la sagoma nera di un ponte che si inarcava sopra l'abisso.

Entreri gli fece cenno di rientrare nel tunnel. «Il ponte sembra la strada migliore», disse. «Ma non mi piace l'idea di attraversare il cornicione con tutta questa gente in giro.»

«Non abbiamo molta scelta», rifletté Drizzt. «Possiamo tornare sui no-

stri passi e cercare qualcuno dei corridoi laterali che abbiamo oltrepassato, ma non credo che siano qualcosa di più che semplici estensioni del complesso minerario. Dubito persino che possano condurci fin qui.»

«Allora dobbiamo continuare», assentì Entreri. «Magari il frastuono e il bagliore delle fornaci ci forniranno un'ottima copertura.»

Senza perdere altro tempo, scivolò sul cornicione e cominciò a farsi lentamente strada verso il profilo nero del ponte, seguito a pochi passi da Drizzt.

Nonostante il cornicione non si allargasse mai per più di mezzo metro e per la maggior parte della sua lunghezza fosse molto più angusto, i due agili guerrieri non ebbero problemi a percorrerlo. Poco più tardi si ritrovarono davanti al ponte, un angusto camminamento di pietra che si inarcava sul brulichio sottostante.

Mantenendosi bassi, uscirono agevolmente allo scoperto. Quando attraversarono il punto di mezzo e cominciarono la discesa lungo l'altra metà del ponte, videro un altro cornicione, più ampio di quello che avevano appena percorso, che attraversava il lato opposto del burrone. Alla fine del ponte si profilava un tunnel, illuminato dalla luce delle torce proprio come quelli che si erano lasciati alle spalle al livello superiore. Alla sinistra dell'ingresso, diverse figure di piccole dimensioni, sicuramente Duergar, conversavano l'una vicino all'altra senza badare minimamente alla zona intorno a loro. Entreri si voltò a guardare Drizzt e, con un sorriso da rettile, indicò il tunnel.

Invisibili nell'ombra e silenziosi come gatti, entrarono nel cunicolo. Il gruppo di Duergar non si rese nemmeno conto del loro passaggio.

Assunsero un'andatura sostenuta, lasciandosi rapidamente alle spalle la città sotterranea. Le pareti del tunnel, rozzamente ricavate dalla roccia, creavano un'infinità di ombre in cui Drizzt e Entreri potevano proteggersi dalla luce delle torce. Quando il frastuono alle loro spalle si ridusse a un mormorio cupo e distante, si rilassarono un poco e cominciarono a guardare con crescente trepidazione al momento in cui si sarebbero incontrati con gli altri.

Svoltarono un angolo del tunnel e andarono a sbattere contro una solitaria sentinella Duergar.

«Che cosa state cercando?» abbaiò la sentinella. L'enorme spada di mithril luccicava a ogni tremolio della luce della torcia. Anche la sua armatura, la sua corazza di maglia, il suo elmo e il suo scudo sfavillante erano di quel metallo prezioso... il tesoro di un re per vestire un singolo soldato!

Drizzt passò davanti a Entreri e gli fece cenno di restare indietro. Non voleva che una pista di cadaveri segnalasse la loro via di fuga a eventuali inseguitori. L'assassino comprese che l'elfo nero poteva trattare meglio di lui con quest'altro abitatore del mondo sotterraneo. Non volendo rivelare di essere umano nel timore che ciò potesse annullare la credibilità di qualsiasi storia Drizzt avesse escogitato, nascose la faccia nel mantello.

Quando si rese conto che Drizzt era un *drow*, la sentinella fece un balzo indietro, gli occhi allargati per lo stupore. Drizzt la guardò in tralice e non rispose.

«Ehm... cosa mai siete venuti a fare nelle miniere?» chiese il Duergar, riformulando la domanda in un tono più educato.

«Camminiamo», rispose freddamente Drizzt, continuando a fingere collera per il brusco saluto che aveva ricevuto.

«E... uh... e chi siete mai?» balbettò la guardia.

Entreri osservò l'evidente terrore che Drizzt incuteva al nano grigio. Sembrava che il *drow* ispirasse ancor più timoroso rispetto alle razze sotterranee di quanto ne ispirava agli abitatori della superficie. L'assassino prese mentalmente nota del fatto, determinato in futuro a usare ancor più cautela nel trattare con Drizzt.

«Sono Drizzt Do'Urden, della casa di Daermon N'a'shezbaernon, nona famiglia del trono a Menzoberranzan», disse Drizzt, non vedendo alcun motivo per mentire.

«Salve!» gridò la sentinella, apertamente ansiosa di guadagnarsi il favore del forestiero. «Io sono Mucknuggle del Clan dei Bukbukken.»

Si inchinò tanto profondamente che la sua barba spazzò il pavimento. «Non capita *spesso* di salutare degli ospiti, nelle miniere. Cerchi qualcuno? O qualcosa per cui potrei esserti d'aiuto?»

Drizzt si fermò un istante a pensare. Se i suoi amici erano sopravvissuti al crollo, e lui doveva basarsi sulle proprie speranze che ce l'avessero fatta, a quell'ora sicuramente stavano cercando di raggiungere la Gola di Garumn. «Ho fatto tutto ciò che dovevo fare, qui», disse al Duergar. «Sono soddisfatto.»

Mucknuggle gli rivolse uno sguardo incuriosito. «Soddisfatto?»

«La tua gente ha scavato troppo in profondità», spiegò Drizzt. «Con il vostro scavo avete interferito con uno dei nostri cunicoli. E così siamo venuti a ispezionare il complesso, per assicurarci che non sia nuovamente abitato da nemici dei *drow*. Ho visto le vostre fornaci, nano grigio. Dovresti esserne orgoglioso.»

La sentinella si raddrizzò la cintura e tirò in dentro la pancia. Il Clan dei Bukbukken era davvero orgoglioso del proprio impianto, nonostante in realtà l'avesse rubato interamente al Clan dei Battlehammer. «E sei soddisfatto, dici. E allora dove sei diretto ora, Drizzt Do'Urden? A incontrare il capo?»

«E se volessi incontrarlo, chi dovrei cercare?»

«Non hai sentito parlare di Shimmerglpom?» rispose Mucknuggle con la risatina di chi la sa lunga. «È il Drago della Tenebra, più nero del nero e più feroce di un demone ferito! Non so come prenderà la notizia che ci sono dei *drow* nelle sue miniere, ma staremo a vedere.»

«Non penso», rispose Drizzt. «Ho scoperto tutto ciò che ero venuto a scoprire, e ora i miei passi mi porteranno a casa. Non disturberò oltre Shimmergloom, né altri membri del tuo clan ospitale.»

«Io invece penso che tu debba andare dal capo», disse Mucknuggle, prendendo più coraggio a causa delle buone maniere di Drizzt e dalla semplice menzione del nome del suo potentissimo leader. Incrociò le braccia tozze sul petto, la spada di mithril appoggiata bene in vista sullo scudo sfavillante.

Drizzt riassunse l'aria truce e spinse un dito nella stoffa del mantello, puntandolo in direzione del Duergar. Mucknuggle notò la mossa, così come Entreri, e l'assassino quasi cadde all'indietro per la confusione alla reazione del Duergar. Un pallore cinereo calò sui lineamenti già grigi di Mucknuggle. La sentinella si immobilizzò, senza nemmeno osare respirare.

«I miei passi mi porteranno a casa», ripeté Drizzt.

«A casa, e dove se no!» gridò Mucknuggle. «Posso aiutarti in qualche modo a trovare la strada? I tunnel sono un po' intricati da questa parte.»

Perché no? Pensò Drizzt, avrebbero avuto più possibilità se soltanto avessero conosciuto la strada più breve. «Un burrone», disse a Mucknuggle. «Ai tempi, prima del Clan dei Bukbukken, ne sentimmo parlare con il nome di Gola di Garumn.»

«Ora è il Percorso di Shimmergloom», lo corresse Mucknuggle. «Alla prossima biforcazione, il tunnel di sinistra», spiegò indicando un punto lontano lungo il cunicolo. «Da lì, sempre dritto.»

A Drizzt non piacque il suono di quel nuovo nome della Gola di Garumn. Si chiedeva quale mostro avrebbero potuto trovare i suoi amici ad aspettarli, se fossero riusciti a raggiungere la gola. Non volendo perdere altro tempo, fece un cenno del capo a Mucknuggle e lo oltrepassò. Il Duergar fu ben contento di lasciarlo andare senza ulteriori discussioni:

mentre lo faceva passare, si fece piccolo piccolo contro la parete.

Quando entrambi l'ebbero superato, Entreri si voltò a guardare il nano grigio e lo vide che si asciugava il sudore dalla fronte con un gesto nervoso. «Avremmo dovuto ucciderlo», disse a Drizzt quando furono a distanza di sicurezza. «Ci metterà la sua gente alle calcagna.»

«Non più rapidamente di quanto un cadavere o una sentinella scomparsa avrebbe fatto scattare un allarme generale», fu la risposta di Drizzt. «Può darsi che qualcuno ci verrà dietro per verificare la storia della sentinella, ma almeno ora conosciamo la strada per uscire. Non avrebbe mai osato mentirmi. Aveva paura che le mie domande fossero soltanto un modo per mettere alla prova la sua onestà. Il mio popolo è famoso per aver ucciso a causa di simili bugie.»

«Cosa gli hai fatto?» chiese Entreri.

Drizzt non poté fare a meno di ridacchiare al pensiero di aver tratto dei benefici dalla reputazione sinistra del suo popolo. Ancora una volta puntò il dito da sotto il mantello, sollevando il tessuto. «Lascia immaginare una balestra abbastanza piccola da stare facilmente in una tasca», spiegò. «Non fa quest'impressione quando viene puntato verso un bersaglio? I *drow* sono famosi per portare con sé armi simili.»

«Ma come può essere mortale un dardo così piccolo, contro una corazza di Mithril?» chiese Entreri, che ancora non riusciva a capire per quale motivo la minaccia fosse stata così efficace.

«Ah, ma c'è il veleno», sogghignò Drizzt. Si voltò e continuò a camminare lungo il cunicolo.

Entreri si fermò e sorrise all'ovvietà del ragionamento. Quanto dovevano essere infidi e spietati i *drow* per ottenere una reazione così forte con una semplice minaccia! Sembrava che la loro reputazione di esseri mortalmente pericolosi non fosse affatto un'esagerazione.

Entreri si rese conto che stava cominciando ad ammirarli.

L'inseguimento arrivò molto più rapidamente di quanto si erano aspettati, a dispetto della loro andatura assai rapida. Il pesante rumore degli stivali risuonava fragorosamente e poi scompariva, soltanto per ricominciare alla svolta successiva ancora più vicino di prima. Drizzt e Entreri arrivarono alla stessa conclusione contemporaneamente, maledicendo ogni svolta del tortuosissimo tunnel: passaggi laterali. Infine, quando i loro inseguitori li avevano quasi raggiunti, Drizzt fermò l'assassino.

«Sono soltanto in pochi», disse, distinguendo chiaramente il rumore di ogni singolo passo con il suo udito finissimo.

«Il gruppo del cornicione», dedusse Entreri. «Affrontiamoli. Ma fai alla svelta, ce ne sono altri dietro di loro, non c'è dubbio!» Con orrore, Drizzt si rese conto di conoscere fin troppo bene la luce eccitata che si era accesa negli occhi dell'assassino.

Ma non aveva tempo per pensare alle spiacevoli implicazioni della cosa. Se le scosse di dosso, riacquistando la piena concentrazione su ciò che stava per affrontare, quindi estrasse il pugnale nascosto nello stivale (quello non era il momento di avere segreti per Entreri) e trovò un recesso in ombra nella parete del tunnel. Entreri fece lo stesso, posizionandosi a pochi metri di distanza dal *drow* dalla parte opposta del corridoio.

I secondi trascorsero lentamente, scanditi soltanto dal debole frusciare degli stivali. Tutti e due trattennero il respiro e rimasero in paziente attesa, sapendo che nessuno li aveva ancora oltrepassati.

Improvvisamente, il suono dei passi si moltiplicò mentre i Duergar si riversavano nel tunnel da una porta segreta.

«Non può essere lontano!» sentirono dire a uno di loro.

«Il drago ci ricompenserà bene per questa cattura!» aggiunse un altro.

Avvolti in corazze di maglia scintillante e brandendo armi di mithril, doppiarono l'ultima svolta ed entrarono nel campo visivo dei due compagni nascosti.

Drizzt guardò il metallo smussato della sua scimitarra e si rese conto di quanto avrebbero dovuto essere precisi i suoi colpi per poter essere efficaci contro un'armatura di mithril. Un sospiro rassegnato gli sfuggì dalle labbra. Quanto avrebbe desiderato avere ancora con sé la sua arma magica! Anche Entreri si rese conto del problema e capì che, in qualche modo, dovevano riequilibrare le proporzioni avverse. Rapidamente, si sfilò un sacchetto di monete dalla cintura e lo lanciò più lontano che poteva nel corridoio. Il sacchetto volò nell'oscurità e tintinnò contro il muro, nel punto in cui il tunnel compiva un'altra svolta.

La banda di Duergar strinse i ranghi. «Proprio qui davanti!» gridò uno. Si acquattarono sulla pietra e partirono all'attacco della svolta successiva. Finendo proprio in mezzo tra il *drow* e l'assassino.

Le ombre esplosero e si avventarono sui nani grigi, cogliendoli di sorpresa. Drizzt e Entreri attaccarono simultaneamente individuando il momento più favorevole, ossia quando il primo della banda aveva raggiunto l'assassino e l'ultimo stava passando davanti a Drizzt.

I Duergar strillarono terrorizzati. I pugnali, la sciabola e la scimitarra turbinavano tutt'intorno a loro in una lampeggiante danza di morte, pun-

tando alle giunzioni delle armature in cerca di un'apertura nel metallo inattaccabile. Quando ne trovavano una, vi si conficcavano con spietata efficienza.

Quando i Duergar riuscirono a riprendersi dalla sorpresa iniziale, due di loro giacevano morti ai piedi del *drow*, un terzo ai piedi di Entreri e un altro ancora stava allontanandosi barcollando, tenendosi il ventre con una mano coperta di sangue.

«Schiena a schiena!» gridò Entreri. Drizzt, che aveva pensato alla stessa strategia, aveva già cominciato a farsi rapidamente strada attraverso i nani disorientati. Entreri ne uccise un altro proprio mentre lui e Drizzt si stavano incontrando: lo sfortunato Duergar si era voltato a guardare il *drow* che si avvicinava dietro di lui giusto quel secondo che era bastato al pugnale di Entreri per infilarsi nella giunzione alla base del suo elmo.

Quindi i due furono insieme, schiena contro schiena, roteando nella scia del mantello dell'altro e manovrando le proprie armi con movimenti così simili che i tre Duergar superstiti, prima di attaccare, dovettero esitare per riuscire a capire dove finisse un nemico e dove cominciasse l'altro.

Invocando a gran voce Shimmergloom, il loro divino tiranno, attaccarono comunque.

Drizzt mise a segno immediatamente una serie di colpi che avrebbero dovuto abbattere il suo avversario, ma le sue stoccate vennero deviate dall'armatura, forgiata in un materiale molto più duro e resistente dell'acciaio della sua scimitarra. Anche Entreri aveva i suoi problemi a trovare, nelle corazze e negli scudi di mithril, una fessura in cui affondare i propri colpi.

Drizzt voltò una spalla verso l'interno e lasciò che l'altra si staccasse dal suo compagno. Entreri comprese il segnale e seguì il *drow*, ruotando su se stesso proprio dietro di lui.

Gradualmente, il loro girotondo sincronizzato acquistò forza d'inerzia e i Duergar non tentarono nemmeno di resistere. Gli avversari cambiavano continuamente. Il *drow* e Entreri ruotavano senza sosta per deviare i colpi della spada o dell'ascia che l'altro aveva bloccato un istante prima. Tennero quel ritmo per qualche altro giro, permettendo ai Duergar di abituarsi al ritmo della loro danza, quindi, con Drizzt sempre alla guida, rallentarono il passo e capovolsero il senso di rotazione.

I tre Duergar, disposti a distanza regolare l'uno dall'altro intorno alla coppia, non sapevano da quale parte sarebbe arrivato l'attacco successivo.

Entreri, che a quel punto praticamente leggeva ogni pensiero del *drow*, vide le possibilità che quella strategia presentava. Mentre si allontanava da

un nano particolarmente confuso, finse un contrattacco, congelando il Duergar per il tempo sufficiente affinché Drizzt, che stava arrivando dall'altra parte, trovasse un'apertura.

«Prendilo!» gridò vittoriosamente l'assassino.

La scimitarra fece il suo dovere.

Ora erano due contro due. Drizzt e Entreri fermarono la loro danza e li affrontarono faccia a faccia.

Drizzt si avventò sul suo nemico con un balzo improvviso, scivolando lungo la parete. Il Duergar, concentrato sulle lame mortali del *drow*, non si era accorto che la terza arma di Drizzt si era unita alla lotta.

La sorpresa del nano grigio fu superata soltanto dalla consapevolezza dell'imminente colpo fatale, quando il mantello di Drizzt fluttuò nell'aria e ricadde sopra di lui avvolgendolo in una tenebra che, a quel punto, poteva soltanto approfondirsi nel nulla della morte.

Contrariamente alla tecnica aggraziata di Drizzt, Entreri attaccò con furia improvvisa, tendendo intorno al suo avversario una rete di colpi di taglio e rapidissimi contrattacchi, sempre e comunque mirati alla mano che impugnava l'arma. Il nano grigio, quando sentì che le dita cominciavano a diventargli insensibili sotto la gragnuola di colpi, capì finalmente la tattica di Entreri.

Compensò esageratamente le mosse dell'uomo, ruotando il proprio scudo per proteggere la mano esposta.

Esattamente come Entreri si aspettava che facesse.

L'assassino ruotò con un movimento contrario a quello del suo oppositore e finì col trovarsi di fronte al retro dello scudo e a una fessura nell'armatura di mithril proprio sotto la spalla. Il pugnale ingioiellato affondò con furia, conficcandosi in un polmone e abbattendo il Duergar sul pavimento di pietra. Il nano grigio giacque immobile, sollevato su un gomito, emettendo affannosamente i suoi ultimi respiri.

Drizzt si avvicinò all'ultimo nano, quello che era rimasto ferito nell'attacco iniziale. Il nano era appoggiato al muro a pochi metri di distanza. La luce delle torce strappava riflessi grotteschi alla pozza di sangue che si era allargata sotto di lui. Il nano aveva ancora la forza di combattere. Sollevò la spada per affrontare il *drow*.

Drizzt vide che si trattava di Mucknuggle. Nella mente del *drow* risuonò una muta supplica di pietà che spense il bagliore feroce dei suoi occhi.

Un oggetto brillante, sfavillante nei colori di una dozzina di pietre preziose, oltrepassò Drizzt, ponendo fine al suo travaglio interiore.

Il pugnale di Entreri si conficcò profondamente nell'occhio di Mucknuggle. Il colpo era stato così preciso che il nano non cadde nemmeno. Rimase appoggiato alla pietra, immobile. La pozza di sangue, ora alimentata da due ferite, riprese ad allargarsi sotto di lui.

Drizzt si immobilizzò, in preda alla collera. Non batté ciglio nemmeno quando l'assassino lo oltrepassò e, con fredda calma, recuperò la propria arma.

Entreri estrasse rudemente il pugnale e si voltò per fronteggiare Drizzt, mentre Mucknuggle si accasciava nel suo stesso sangue.

«Quattro a quattro», ringhiò l'assassino. «Non pensavi mica che ti avrei lasciato ottenere il risultato più alto, vero?»

Drizzt non rispose, né si mosse di un millimetro.

Entrambi sentirono le mani ricoprirsi di una patina di sudore mentre stringevano le rispettive armi. Era come una coercizione a completare ciò che avevano lasciato in sospeso nella nicchia della stanza ovale.

Così simili, eppure così drammaticamente differenti.

In quel momento, la collera per la morte di Mucknuggle non ebbe altro effetto su Drizzt che quello di confermare ulteriormente i suoi sentimenti sulla vigliaccheria di Entreri. Il bisogno che sentiva di uccidere Entreri nasceva molto più in profondità della rabbia che avrebbe potuto provare per una qualsiasi delle malvagie azioni dell'assassino. Uccidere Entreri voleva dire uccidere il lato oscuro di se stesso. Drizzt ne era convinto, perché sapeva che avrebbe potuto essere come lui. Quella era la prova definitiva del proprio valore, un confronto contro ciò che sarebbe potuto diventare.

Se fosse rimasto tra la sua gente (e molte erano state le volte in cui aveva considerato la propria decisione di abbandonare i loro costumi e la loro città oscura alla stregua di un debole tentativo di sovvertire l'ordine naturale delle cose), sarebbe stato il suo pugnale a conficcarsi nell'occhio di Mucknuggle.

Entreri guardava Drizzt con altrettanto disprezzo. Che potenziale vedeva nel *drow*! Un potenziale che però era temperato da una debolezza insopportabile. Magari, nel profondo del suo animo, l'assassino in realtà invidiava la capacità di amore e di comprensione che riconosceva a Drizzt. Così simile a lui, Drizzt non faceva che accentuare la realtà della sua mancanza di emozioni.

Ma, se anche quei sentimenti fossero stati realmente dentro di lui, non sarebbero mai riusciti a conquistare una posizione abbastanza alta da in-

fluenzare Artemis Entreri. Aveva trascorso tutta la vita a trasformarsi in un perfetto strumento di morte, e nemmeno un solo spiraglio di luce sarebbe mai riuscito a filtrare attraverso quell'insensibile barriera di tenebra. Entreri intendeva dimostrare, a se stesso e al *drow*, che un vero combattente non aveva spazio per la debolezza.

Erano più vicini ora, nonostante né l'uno né l'altro sapesse chi si fosse mosso per primo. Era come se una forza invisibile stesse agendo su di loro. Serrarono spasmodicamente le armi, entrambi aspettando che l'altro mostrasse le sue carte.

Entrambi volevano che fosse l'altro il primo a cedere al loro comune desiderio, il primo a dare inizio a quella sfida definitiva tra i diversi principi su cui era basata la loro esistenza.

Ma il rumore pesante di stivali in marcia ruppe l'incantesimo.

22
Il Drago della tenebra

Nel cuore dei livelli più bassi, in un'immensa caverna dalle pareti contorte celata da ombre profonde, una caverna dal soffitto così alto che anche la luce del fuoco più intenso non riusciva a raggiungerlo, riposava il sovrano attuale di Mithril Hall, appollaiato su un robusto piedistallo di puro mithril che si innalzava da un altissimo cumulo di monete, gioielli e innumerevoli altri oggetti scolpiti nel mithril grezzo dalle mani abili degli artigiani nani.

La bestia era circondata da sagome oscure. Erano gli enormi cani del suo mondo, obbedienti, longevi e affamati di carne umana, o elfica, o di qualsiasi altra cosa che potesse consentire loro di attardarsi nel piacere del sangue prima di uccidere.

Shimmergloom non si stava divertendo, in quel momento. Voci dai livelli superiori lasciavano intendere la presenza di intrusi. Un gruppo di Duergar parlava dell'assassinio di alcuni loro simili nei tunnel. E circolava la voce che fosse stato visto un elfo nero.

Il drago non era di questo mondo. Era arrivato dalla Dimensione delle Ombre, l'immagine oscura del mondo della luce, una dimensione che gli abitanti di questo mondo conoscevano soltanto nell'universo impalpabile dei loro incubi più neri. In quel luogo, Shimmergloom era stato di rango molto elevato, vecchio già da allora e tenuto in grande considerazione dai suoi simili. Ma quando i nani pazzi e avidi che una volta avevano abitato

quelle miniere avevano scavato cunicoli tanto profondi e tenebrosi da aprire un varco sulla sua dimensione, il drago non aveva esitato a passarvi attraverso.

E ora, ora che possedeva una ricchezza dieci volte più grande di qualsiasi tesoro esistente nella sua dimensione, Shimmergloom non aveva alcuna intenzione di tornarvi.

Avrebbe affrontato gli intrusi.

Per la prima volta dalla cacciata del Clan dei Battlehammer, i latrati delle ombre-segugio erano tornati a echeggiare nei tunnel, instillando terrore persino nell'animo dei nani grigi che li tenevano alla corda. Il drago li mandò verso ovest, su verso i tunnel che circondavano il salone d'ingresso della Valle del Guardiano, là dove i compagni erano riusciti a entrare per la prima volta nel complesso minerario. Con le loro fauci possenti e la loro incredibile agilità, i segugi erano una forza mortale, ma in quell'occasione la loro missione non era di prendere e uccidere. Dovevano soltanto condurre gli intrusi dove Shimmergloom voleva che andassero.

Nella prima battaglia per il possesso di Mithril Hall, Shimmergloom aveva scacciato da solo i minatori, nelle immense caverne e in alcune delle stanze più grandi dell'estremità orientale del livello superiore. Ma la vittoria definitiva gli era sfuggita, perché la fine della battaglia aveva avuto luogo nei cunicoli occidentali, troppo bassi e angusti per il suo massiccio corpo scaglioso.

Ma non si sarebbe fatto sfuggire la gloria ancora una volta. Mise in movimento i suoi schiavi, per condurre chiunque fosse entrato nelle caverne verso l'unico accesso che il drago aveva ai livelli superiori: la Gola di Garumn.

Shimmergloom si eresse in tutta la sua altezza e dispiegò le ali coriacee per la prima volta in quasi duecento anni. Da sotto le membrane immense, la tenebra si riversò all'esterno, colmando l'aria intorno alla bestia. I Duergar che erano rimasti nella stanza dei trono caddero in ginocchio alla vista del loro signore che sorgeva. In parte in segno di rispetto, ma principalmente per il terrore.

Il drago scomparve, scivolando giù in un tunnel segreto che si apriva sul retro della stanza, diretto al luogo in cui una volta aveva conosciuto la gloria, il luogo che i suoi schiavi avevano battezzato Percorso di Shimmergloom in lode al loro signore.

Nulla più che un turbine indistinguibile di oscurità, il drago si mosse silenziosamente come la nube di tenebra che lo seguiva.

* * *

Wulfgar si chiedeva quanto ancora avrebbe dovuto abbassarsi prima che riuscissero a raggiungere la Gola di Garumn. Infatti, via via che si avvicinavano all'estremità occidentale del livello superiore, i tunnel andavano riducendosi alle dimensioni di un nano. Bruenor sapeva che era un buon segno: gli unici tunnel dell'intero complesso con i soffitti più bassi di un metro e mezzo erano quelli delle miniere più profonde e quelli costruiti per la difesa della gola.

Più rapidamente di quanto Bruenor avesse sperato, si imbatterono nella porta segreta di un cunicolo ancora più angusto che si allontanava sulla sinistra, un luogo che gli era familiare anche dopo la sua quasi bicentenaria assenza. Fece scorrere le mani sulla parete sotto un candelabro rosso che reggeva una torcia, cercando il disegno in rilievo che avrebbe guidato le sue dita al punto preciso. Trovò un triangolo, poi un altro. Ne seguì i contorni fino al fulcro, che, nel simbolismo usato dai nani, equivaleva al punto più basso della valle che si stendeva tra le cime delle montagne gemelle rappresentate dai triangoli: l'emblema di Dumathoin, il Guardiano dei Segreti Sotto la Montagna. Bruenor esercitò una leggera pressione e il muro scivolò via, rivelando un altro basso cunicolo. Dal tunnel non proveniva alcuna luce, ma gli amici vennero salutati da un suono cupo, simile al fischio del vento che soffia lungo una parete rocciosa.

Bruenor strizzò l'occhio ai suoi amici ed entrò immediatamente. Ma, quando vide le iscrizioni e i bassorilievi scolpiti nelle pareti, rallentò il passo. Gli artigiani nani avevano lasciato il segno su ogni superficie disponibile, lungo tutto il passaggio. A dispetto della depressione, Bruenor si sentì colmare d'orgoglio quando vide l'ammirazione sul volto dei suoi amici.

Dopo diverse svolte del cunicolo, si trovarono di fronte a una grata arrugginita. Oltre le sbarre metalliche si intuiva l'immenso spazio vuoto di un'altra enorme caverna.

«La Gola di Garumn», proclamò Bruenor, avvicinandosi alle sbarre di ferro. «Si dice che, se getti una torcia oltre l'orlo, la torcia avrà il tempo di bruciare del tutto prima di toccare il fondo.»

Quattro paia d'occhi guardarono meravigliati oltre la grata. Per loro, Mithril Hall era stata una delusione, dal momento che non erano riusciti ad assistere agli spettacoli grandiosi che Bruenor aveva loro descritto tanto

spesso; ma la vista che avevano di fronte in quel momento era più che sufficiente a compensare ogni aspettativa disattesa.

Avevano raggiunto la Gola di Garumn, ma sembrava più un enorme canyon che una gola vera e propria. Aveva un diametro di diverse centinaia di metri e si allungava fin dove riuscivano a vedere.

Si trovavano al di sopra del pavimento della stanza. Oltre la saracinesca, una scalinata scendeva sulla destra. Sforzandosi di infilare il più possibile la testa tra le sbarre, riuscirono a vedere la luce di un'altra stanza in fondo alla scalinata, e sentirono chiaramente il borbottio di numerosi Duergar.

Sulla sinistra, la parete si incurvava intorno all'orlo, ma continuava anche oltre lo sbarramento del muro della caverna. Un unico ponte attraversava il crepaccio, un'antica costruzione in pietra assemblata con tale perfezione che il suo arco leggiadro avrebbe potuto sostenere ancora, dopo tutti quei secoli, il peso di un intero esercito di giganti delle montagne.

Bruenor studiò accuratamente il ponte e si accorse che nella parte sottostante della struttura c'era qualcosa che non andava. Accigliato, seguì con lo sguardo un cavo che attraversava l'abisso. Il cavo proseguiva sotto il pavimento di pietra del ponte, connettendosi a una grossa leva infissa in una piattaforma di costruzione più recente situata al centro della struttura. Due sentinelle Duergar trafficavano intorno alla leva, ma il loro atteggiamento negligente era indice di innumerevoli giorni di noia.

«Hanno sistemato il ponte in modo da... possono farlo crollare quando vogliono!» sbottò Bruenor.

Gli altri capirono immediatamente di cosa stava parlando. «C'è un'altra via per passare dall'altra parte, allora?» chiese Catti-brie.

«Sì», rispose Bruenor. «Un cornicione all'estremità sud della gola. Ma ci vorranno ore e ore di cammino, e l'unico modo per raggiungerlo è di passare per questa caverna!»

Wulfgar afferrò le sbarre della grata e ne saggiò la resistenza. Erano solide, come sospettava. «In ogni caso, non potremmo oltrepassare queste sbarre. A meno che tu non sappia dove si trova l'argano che le solleva.»

«A mezza giornata di cammino da qui», rispose Bruenor, come se la sua risposta, perfettamente logica per la mente di un nano intento a proteggere i propri tesori, dovesse essere ovvia anche per loro. «Dall'altra parte.»

«Gente scontrosa», disse Regis a mezza voce.

Afferrando il commento, Bruenor ringhiò rabbiosamente e prese Regis per la collottola, sollevandolo da terra e schiacciando la faccia contro la sua. «Il mio è un popolo molto prudente», sbottò in preda alla collera. An-

cora una volta, la sua confusione e la sua frustrazione avevano trovato lo sfogo sbagliato. «Ci piace proteggere ciò che ci appartiene, in special modo da ladruncoli con le dita piccole e la bocca larga.»

«Di sicuro c'è un altro modo per entrare», si affrettò a intromettersi Catti-brie per appianare il dissidio.

Bruenor lasciò cadere a terra l'*halfling*. «Possiamo entrare in quella stanza», rispose indicando la zona illuminata alla base della scalinata.

«Allora sbrighiamoci», intimò Catti-brie. «Se il rumore del crollo ha fatto scattare l'allarme, la voce potrebbe non essere ancora arrivata fin qui.»

Bruenor li riportò rapidamente nel basso cunicolo e poco dopo furono di nuovo nel corridoio dietro alla porta segreta.

Dopo la prima svolta del corridoio principale, le cui pareti recavano anch'esse iscrizioni e bassorilievi degli artigiani nani, Bruenor si ritrovò immerso ancora una volta nelle meraviglie del proprio retaggio e la sua rabbia nei confronti di Regis svanì immediatamente. Dentro di sé udì nuovamente i suoni che avevano riempito le caverne ai tempi di Garumn: il cozzo dei martelli che squillavano sul metallo, i canti corali delle assemblee.

La malvagità che avevano trovato in quel luogo, e soprattutto la morte di Drizzt, avevano smussato il fervore con cui Bruenor aveva desiderato riappropriarsi di Mithril Hall. Ma i ricordi vividi che lo assalirono mentre percorreva quel corridoio cominciarono a riattizzare quei fuochi.

Magari sarebbe tornato con il suo esercito, pensò. Poteva anche darsi che il mithril tornasse a squillare nelle fucine nel Clan dei Battlehammer.

Ma poi si guardò intorno e vide i suoi amici, stanchi, affamati e addolorati per la perdita del *drow*, e tutte le sue idee di riabilitare la gloria del suo popolo svanirono all'istante. Ricordò a se stesso che la sua missione, ora, era di uscire dal complesso minerario e di portarli nuovamente in salvo.

Davanti a loro, un bagliore più intenso segnalava la fine del tunnel. Bruenor rallentò il passo e scivolò con cautela fino all'uscita. Ancora una volta i compagni si ritrovarono su una balconata di pietra che dava su un altro cunicolo; un passaggio molto ampio, quasi una camera a sé stante, con un soffitto altissimo e pareti decorate. Sotto di loro, a distanza di pochi passi l'una dall'altra, due file parallele di torce si allungavano su entrambe le pareti.

Bruenor sentì un groppo in gola quando vide gli intagli che ornavano il muro dalla parte opposta del passaggio, grandi bassorilievi di Garumn, di Bangor e di tutti i patriarchi del Clan dei Battlehammer. Si chiese, e non

per la prima volta, se il suo busto avrebbe mai avuto un posto accanto a quelli dei suoi antenati.

«Dovrebbero essere una mezza dozzina, al massimo dieci», sussurrò Catti-brie, prestando più attenzione al clamore che filtrava da una porta semiaperta più in basso, alla loro sinistra. Era la stanza che avevano visto poco prima da dietro le sbarre. In quel momento si trovavano a più di sei metri sopra il livello del pavimento del corridoio principale. Sulla destra, una scalinata scendeva verso il pavimento, e più oltre, il tunnel tornava serpeggiando verso le grandi caverne.

«Stanze laterali dove potrebbero essercene nascosti altri?» chiese Wulfgar a Bruenor.

Il nano scosse la testa. «C'è soltanto un'anticamera, una sola», rispose. «Ma all'interno della caverna della Gola di Garumn ce ne sono altre. Non possiamo sapere se sono piene di nani grigi. Ma non possiamo preoccuparci di loro; dobbiamo attraversare questa stanza e passare attraverso la porta dalla parte opposta, per raggiungere la gola.»

Wulfgar impugnò il martello con fare combattivo. «Allora andiamo», ringhiò, avviandosi verso la scala.

«E i due nella caverna?» chiese Regis fermando il barbaro impaziente con un cenno della mano.

«Faranno crollare il ponte molto più alla svelta di quanto noi raggiungeremmo la gola», aggiunse Catti-brie.

Bruenor si grattò pensosamente la barba, poi guardò la ragazza. «Quanto sei brava a tirare con l'arco?» le chiese.

Catti-brie sollevò l'arco incantato davanti a sé. «Abbastanza per colpire due sentinelle!» rispose.

«Torna nell'altro tunnel, allora», disse Bruenor. «Quando senti i primi rumori della battaglia, colpiscili. E cerca di essere svelta, ragazza: è più che probabile che quella feccia, al primo segno di guai, faccia crollare il ponte!»

Con un cenno di assenso, Catti-brie se ne andò. Wulfgar la osservò scomparire in fondo al corridoio. Non era più così determinato a iniziare quella battaglia, ora che non poteva più avere la certezza che Catti-brie era al sicuro dietro di lui. «E se i grigi hanno dei rinforzi nelle vicinanze?» chiese a Bruenor. «Che ne sarà di Catti-brie?» Non potrà tornare da noi. Avrà la strada bloccata.

«Non piagnucolare, ragazzo!» sbottò Bruenor, anch'egli a disagio per la propria decisione di separarsi dalla figlia. «Penso che tu sia innamorato di

lei, anche se non lo vuoi ammettere con te stesso. Mettiti bene in testa che Cat è una combattente, addestrata da me in persona. L'altro tunnel è abbastanza sicuro. Per quello che ho visto, i nani grigi non ne hanno ancora scoperto l'esistenza. La ragazza è abbastanza esperta per poter badare a se stessa! Quindi cerca di pensare alla battaglia che ti aspetta. La cosa migliore che puoi fare per lei è uccidere questi grigi cani barbuti tanto alla svelta da non lasciare ai loro simili il tempo di arrivare!»

Alla fine, non senza sforzo, Wulfgar distolse lo sguardo dal corridoio e concentrò tutta la sua attenzione sulla porta aperta più in basso, preparandosi al compito che lo attendeva.

Rimasta sola, Catti-brie coprì silenziosamente il breve tratto di corridoio e scomparve oltre la porta segreta.

* * *

«Fermo!» ordinò Sydney a Bok. Anche lei si immobilizzò dove si trovava, avvertendo la presenza di qualcuno proprio davanti a sé. Con il golem alle calcagna, strisciò silenziosamente in avanti e sbirciò oltre l'angolo del tunnel, convinta di essere finalmente riuscita a raggiungere i compagni. Ma di fronte a lei c'era soltanto il corridoio vuoto.

La porta segreta si era chiusa.

* * *

Wulfgar fece un respiro profondo e calcolò le proporzioni. Se la stima di Catti-brie era corretta, quando lui e Bruenor si sarebbero avventati oltre la porta avrebbero avuto di fronte avversari molto più numerosi. Sapeva che non avevano altra scelta. Fece un altro respiro per calmarsi e cominciò a scendere le scale. Bruenor si mosse al suo segnale, con Regis, esitante, che seguiva poco più indietro.

Il passo del barbaro non esitò una sola volta, ma i primi suoni che si diffusero nell'aria non furono i tonfi sordi di Dente di Aegis né le usuali invocazioni di guerra a Tempus, bensì il canto di battaglia di Bruenor Battlehammer.

Quella era la sua patria e quella era la sua guerra. Il nano si caricò sulle spalle l'intera responsabilità della sicurezza dei propri compagni. Quando raggiunsero l'ultimo gradino, spinse da parte Wulfgar e si avventò nella stanza, tenendo alta davanti a sé l'ascia di mithril del suo omonimo eroe.

«Questo è per mio padre!» gridò, spaccando in due con un sol colpo l'elmo scintillante del Duergar più vicino. «Questo è per il padre di mio padre!» urlò, abbattendo il secondo nano grigio. «E questo è per il padre di mio padre di mio padre!»

Gli antenati di Bruenor erano davvero tanti. I nani grigi non ebbero nemmeno una possibilità di scampo.

Wulfgar si era lanciato all'attacco subito dopo, eppure, quando entrò nella stanza, tre Duergar erano già a terra morti e l'infuriato Bruenor era in procinto di abbatterne un quarto. Altri sei barcollavano tutt'intorno alla stanza nel tentativo di riprendersi dall'assalto selvaggio, cercando per lo più di uscire dall'altra porta e raggiungere la caverna dove avrebbero potuto rinserrare le fila. Wulfgar lanciò Dente di Aegis e ne prese un altro, e Bruenor balzò sulla sua quinta vittima prima che il grigio riuscisse a oltrepassare il portale.

Dalla parte opposta della gola, le due sentinelle udirono l'inizio della battaglia nello stesso momento in cui lo udì Catti-brie, ma, non riuscendo a capire cosa stesse succedendo, ebbero un momento di esitazione.

Catti-brie no.

Una scia d'argento attraversò l'abisso, esplodendo in tutta la sua magica potenza nel petto di una delle sentinelle. Trafisse l'armatura di mithril e scaraventò il nano grigio nell'abbraccio della morte.

Il secondo balzò immediatamente verso la leva, ma Catti-brie portò freddamente a termine il proprio compito: la seconda freccia d'argento si conficcò in un occhio della sentinella.

I nani in rotta dalla stanza più in basso si riversarono nella caverna sotto di lei, mentre altri Duergar si precipitavano fuori dalle altre stanze per unirsi a loro. Catti-brie sapeva che ben presto anche Bruenor e Wulfgar sarebbero usciti... e si sarebbero trovati proprio nel mezzo di un'orda di nani grigi pronta ad accogliergli!

Bruenor aveva valutato correttamente le possibilità di Catti-brie. Era una combattente, desiderosa di resistere nonostante le probabilità avverse esattamente come ogni altro guerriero. Seppellì dentro di sé tutte le paure per la sorte dei suoi amici e si mise nella posizione migliore per aiutarli al massimo delle sue possibilità. Con gli occhi e le mascelle fissi per la determinazione, lanciò un mortale fuoco di sbarramento sull'orda che andava radunandosi, gettando lo scompiglio tra i nani grigi e costringendone molti a fuggire in cerca di un riparo.

Bruenor si avventò fuori dalla stanza con un ruggito, coperto di sangue e

con l'ascia di mithril arrossata dal sangue dei nemici uccisi. Aveva ancora un centinaio di bis-bis avoli che attendevano di essere vendicati. Wulfgar venne subito dietro di lui, consumato dalla sete di sangue. Cantava inni al suo dio della guerra, schiacciando i suoi piccoli nemici con la stessa facilità con cui avrebbe spazzato via le felci da un sentiero nella foresta.

Il fuoco di sbarramento di Catti-brie era inesorabile. Una freccia dopo l'altra, ogni missile argentato scoccato dal suo arco trovava il bersaglio. Il guerriero che era dentro di lei aveva preso il sopravvento e Catti-brie agiva ai limiti del proprio conscio. Metodicamente, invocava un'altra freccia, e la magica faretra di Anariel obbediva. Taulmaril cantava la propria canzone e, nella scia di quelle note letali, i corpi di molti Duergar giacevano contorti e bruciacchiati.

Regis si tenne in disparte per tutta la battaglia, sapendo che nella mischia sarebbe stato più d'impaccio che di utilità per i suoi amici. Per loro sarebbe stato soltanto un altro corpo da proteggere, ed erano già abbastanza impegnati a badare a loro stessi. Quando vide che Wulfgar e Bruenor avevano acquistato un vantaggio abbastanza consistente da proclamare vittoria anche contro i numerosi nemici che erano giunti nella caverna per affrontarli, Regis si diede da fare per sincerarsi che i nemici caduti nella stanza fossero davvero fuori combattimento e non, magari, pronti a rialzarsi per strisciare loro alle spalle.

E, soprattutto, per assicurarsi che qualsiasi oggetto di valore posseduto da quei nani grigi non rimanesse vanamente sprecato su cadaveri che non avrebbero saputo che farsene.

Udì il tonfo pesante di una stivale dietro di sé. Si tuffò di lato e rotolò in un angolo proprio mentre Bok si precipitava nella stanza, assolutamente inconsapevole della sua presenza. Quando riuscì a ritrovare la voce, Regis tentò di lanciare un grido di avvertimento ai suoi amici.

Ma Sidney entrò proprio in quel momento.

* * *

Cadevano a due alla volta sotto i colpi del martello di Wulfgar. Spronato dai frammenti delle grida di battaglia del nano infuriato che riusciva a cogliere, «... per il padre di mio padre di mio padre di mio padre di mio padre di mio padre...», Wulfgar fece un sorriso truce mentre si muoveva tra i ranghi disorganizzati dei Duergar. Le frecce accendevano scie argentate tutt'intorno a lui in cerca di vittime, ma Wulfgar si fidava così tanto di Cat-

ti-brie da non prendere nemmeno in considerazione la possibilità che potesse sbagliare un colpo. I suoi muscoli si contrassero per sferrare un altro colpo devastante. Persino le scintillanti armature dei Duergar non erano in grado di resistere alla sua forza bruta.

Ma, in quel momento, un paio di braccia più forti delle sue lo afferrarono da dietro.

I pochi Duergar che erano rimasti davanti a lui non videro in Bok un alleato. Fuggirono terrorizzati verso il ponte sull'abisso, nella speranza di riuscire ad attraversarlo e di distruggere ogni possibilità di inseguimento a coloro che avevano alle spalle.

Catti-brie li abbatté senza pietà.

* * *

Avendo visto il potere di Sydney durante lo scontro nella stanza ovale, Regis non fece nessun movimento brusco. Il lampo di energia scaturito dalla maga aveva steso sia Bruenor che Wulfgar: l'*halfling* rabbrividiva al solo pensiero dell'effetto che avrebbe potuto avere su di lui.

La sua unica possibilità era il pendaglio di rubino. Se riusciva a imprigionare Sydney nell'incantesimo ipnotico della gemma, sarebbe riuscito a trattenerla abbastanza a lungo da dare ai suoi amici il tempo di tornare. Lentamente, spostò la mano sotto la giacca, tenendo lo sguardo fisso sulla maga, attento a qualsiasi segno premonitore della saetta mortale.

La bacchetta di Sydney rimase nella cintura. Per il piccoletto, la maga aveva messo a punto un trucco tutto particolare. Borbottò rapidamente la strofa di un rituale, poi voltò la mano aperta verso Regis e soffiò gentilmente, lanciando nella sua direzione una corda arrotolata.

Regis comprese la natura dell'incantesimo quando l'aria intorno a lui si saturò improvvisamente di fili fluttuanti... ragnatele appiccicose. Si attaccarono a ogni centimetro della sua pelle, rallentando i suoi movimenti e colmando l'area tutt'intorno a lui. La sua mano era stretta sul pendaglio magico, ma lui stesso era serrato nella morsa della ragnatela.

Soddisfatta dall'esercizio del proprio potere, Sydney si voltò a guardare la battaglia in corso oltre la porta. Avrebbe preferito usare i poteri che aveva dentro di sé, ma si rese conto della forza dei suoi nemici ed estrasse la bacchetta.

* * *

Bruenor finì l'ultimo dei nani grigi che aveva di fronte. Aveva preso diversi colpi, alcuni dei quali assai gravi, e molto del sangue di cui era coperto era suo. Ma la furia che era montata dentro di lui nel corso dei secoli lo rendeva sordo a ogni dolore. La sua sete di sangue ora si era placata, ma tornò ad assalirlo immediatamente quando si voltò di nuovo verso l'anticamera e vide Bok che sollevava Wulfgar e lo sbatteva a terra con violenza incredibile.

Lo vide anche Catti-brie. In preda all'orrore, la ragazza tentò di puntare l'arco verso il golem. Ma, a causa della disperata resistenza di Wulfgar, i duellanti barcollavano così tanto che lei non osava scoccare una freccia. Implorò Bruenor sottovoce. «Aiutalo!» Tutto ciò che lei poteva fare era stare a guardare.

Nell'incredibile stretta delle braccia di Bok, metà del corpo di Wulfgar era diventata insensibile. In qualche modo, il barbaro riuscì a voltarsi e a guardare in faccia il suo nemico. Conficcò una mano nell'occhio del golem e spinse con tutte le sue forze, cercando di distogliere un po' dell'energia del mostro dall'attacco.

Bok sembrò non accorgersene neanche.

Wulfgar sbatté Dente di Aegis sulla faccia del mostro con tutta la forza che fu in grado di raccogliere; nonostante le circostanze, era pur sempre un colpo che avrebbe abbattuto un gigante.

Ancora una volta Bok non diede mostra di essersene accorto.

Le braccia del mostro si chiudevano inesorabilmente. Un'ondata di torpore si riversò nella mente del barbaro. Le dita gli formicolavano, insensibili. Il martello gli sfuggì di mano e cadde a terra.

Bruenor li aveva quasi raggiunti, con l'ascia pronta a cominciare a tagliare. Ma, mentre il nano oltrepassava la porta aperta dell'anticamera, un lampo accecante di energia saettò verso di lui. Fortunatamente colpì lo scudo, che lo deviò sul soffitto della caverna, ma la pura forza del colpo scagliò Bruenor a terra. Il nano scosse la testa incredulo e, con uno sforzo enorme, riuscì a mettersi a sedere.

Catti-brie vide la saetta e si ricordò del colpo simile che aveva atterrato Bruenor e Wulfgar nella stanza ovale. D'istinto, senza la minima esitazione o preoccupazione per la propria sicurezza, abbandonò il suo nascondiglio e si precipitò lungo il passaggio, sospinta dalla certezza che, se non fosse riuscita a raggiungere la maga, i suoi amici non avevano alcuna possibilità di farcela.

Quando arrivò la seconda saetta. Bruenor era preparato. Vide Sydney che, dall'interno dell'anticamera, sollevava la bacchetta e la puntava su di lui. Si tuffò in avanti e si riparò la testa con lo scudo, rivolto verso la maga. Lo scudo resistette all'impatto, deviando l'energia lontano, senza danni, ma Bruenor lo sentì indebolirsi sotto il colpo e seppe che non sarebbe stato in grado di reggerne un altro.

L'ostinato istinto di sopravvivenza del barbaro afferrò la sua mente dall'incoscienza e la rimise a fuoco sulla battaglia. Wulfgar non cercò nemmeno di richiamare a sé il martello, sapendo che era di ben poca utilità contro il golem. In ogni caso, dubitava che sarebbe riuscito ad afferrarlo. Evocò la propria forza, avvolgendo le braccia massicce intorno al collo di Bok. I muscoli possenti si tesero ai propri limiti e, nello sforzo, li oltrepassarono. Wulfgar sapeva che non avrebbe avuto un attimo di respiro: Bruenor non sarebbe riuscito ad arrivare in tempo. Scacciò il dolore e la paura con un ringhio. Contorse il viso in una smorfia, lottando contro l'insensibilità crescente che gli pervadeva le membra.

E torse il collo di Bok con tutte le sue forze.

Regis finalmente riuscì a estrarre la mano che stringeva il rubino da sotto la giacca. «Fermati, maga!» gridò a Sydney. Non si aspettava che la maga lo ascoltasse, ma sperava di distrarla abbastanza a lungo da farle posare gli occhi sulla gemma, pregando che Entreri non l'avesse informata del suo potere ipnotico.

Ancora una volta, come era accaduto per la fuga di Catti-brie, la diffidenza del gruppo dei malvagi lavorò contro di loro. Inconsapevole dei pericoli del rubino, Sydney guardò Regis con la coda dell'occhio, più per assicurarsi che fosse ancora stretto nella morsa della ragnatela che per ascoltare qualsiasi cosa avesse da dirle.

Un bagliore rossastro attirò la sua attenzione più di quanto lei avesse intenzione di permettere. Prima che riuscisse a guardare da un'altra parte trascorsero lunghi, preziosi secondi.

Nel cunicolo principale, Catti-brie si protese in avanti e corse più veloce che poteva. E udì i latrati.

Gli uggiolii eccitati dei segugi d'ombra colmavano i cunicoli, riempiendola di terrore. I segugi erano ancora molto indietro, ma il suono sinistro delle loro voci calò su di lei facendole tremare le ginocchia. L'eco dei latrati rimbalzava da una parete all'altra, ingabbiandola in un groviglio stordente. Catti-brie strinse i denti per resistere all'assalto e riprese ad andare avanti. Bruenor aveva bisogno di lei. Wulfgar aveva bisogno di lei. E lei

non li avrebbe traditi.

Riuscì a raggiungere la balconata e si avventò giù per le scale. Ma la porta dell'anticamera era chiusa. Maledicendo la propria sfortuna, perché aveva sperato di poter colpire la maga da lontano, si appese Taulmaril a una spalla e, ciecamente e coraggiosamente, attaccò.

Serrati in un abbraccio mortale, Wulfgar e Bok barcollavano per la caverna, finendo a volte pericolosamente vicini all'orlo dell'abisso. Il barbaro misurava la propria forza con il frutto della magia di Dendybar; mai, prima di allora, aveva affrontato un nemico tanto potente. Scosse selvaggiamente avanti e indietro la testa di Bok, spezzando la capacità di resistenza del mostro. Poi cominciò a torcerla da una parte, spingendo con ogni grammo di forza che gli era rimasto. Non ricordava quando era riuscito a respirare l'ultima volta; non sapeva più chi fosse o dove si trovasse.

Ma la pura e semplice ostinazione gli impediva di cedere.

Udì lo schiocco di un osso che si spezzava e non riuscì a capire se fosse la sua spina dorsale oppure il collo del golem. Bok non cedette di un millimetro, né allentò la sua stretta d'acciaio. La testa del mostro si voltava agevolmente ora, e Wulfgar, sospinto dalla tenebra che stava cominciando a calare su di lui, spinse e torse in un ultimo impeto di sfida.

La pelle si strappò. Lo pseudo-sangue della creatura di Dendybar si riversò sul braccio e sul torace di Wulfgar e la testa si staccò dal collo del mostro. Wulfgar, con suo stesso stupore, pensò di aver vinto.

Bok non se ne accorse nemmeno.

L'incantesimo ipnotico del pendaglio di rubino si frantumò quando la porta crollò verso l'interno, ma Regis aveva fatto la sua parte. Quando Sydney si rese conto del pericolo imminente, ormai Catti-brie era troppo vicina perché la maga potesse lanciare uno dei suoi incantesimi.

Lo sguardo di Sydney si spalancò in un'espressione di confusa protesta. Tutti i suoi sogni e i suoi progetti per il futuro crollarono davanti a lei in quel preciso istante. Tentò di gridare un diniego, sicura che gli dèi del destino avessero progettato per lei un ruolo più importante nello schema dell'universo. Era convinta che non avrebbero permesso che la brillante stella del suo potere venisse estinta prima di poter raggiungere il suo pieno potenziale.

Ma la sottile bacchetta di legno è di ben poca utilità, contro una lama d'acciaio.

Catti-brie non vide altro che il proprio bersaglio, non sentì altro, in quell'istante, che la necessità di compiere il proprio dovere. La sua spada attra-

versò la debole bacchetta di legno e si conficcò nel corpo della maga.

Catti-brie guardò il viso di Sydney per la prima volta. Il tempo sembrò smettere di scorrere.

L'espressione di Sydney non era cambiata, i suoi occhi e la sua bocca erano ancora spalancati nel rifiuto di una tale eventualità.

Catti-brie, in preda a un orrore impotente, rimase a guardare mentre l'ultima scintilla di speranza e di ambizione si spegneva negli occhi di Sydney. Un fiotto di sangue caldo si riversò sul braccio di Catti-brie. Alle sue orecchie, l'ultimo respiro di Sydney parve incredibilmente forte.

E Sydney si accasciò lentamente, scivolando dalla lama di Catti-brie al regno della morte.

Un solo taglio perverso dell'ascia di mithril amputò un braccio di Bok, e Wulfgar cadde a terra, libero. Atterrò su un ginocchio, sull'orlo dell'incoscienza. Di riflesso, i suoi polmoni risucchiarono un'enorme quantità di ossigeno rivitalizzante.

Avvertendo chiaramente la presenza del nano, ma privo di occhi da puntare sul proprio bersaglio, il golem senza testa balzò confusamente su Bruenor e lo mancò malamente.

Bruenor non sapeva nulla delle forze magiche che guidavano il mostro e lo tenevano in vita, e non aveva nessuna voglia di mettere alla prova la sua abilità di guerriero contro di lui. Vide un'altra soluzione. «Vieni lurido sacco di merda di orco», lo stuzzicò, muovendosi verso l'abisso. In tono più serio, gridò a Wulfgar: «Tieni pronto il tuo martello, ragazzo.»

Dovette ripetere la richiesta un'infinità di volte e, quando Wulfgar cominciò a sentirla, Bok ormai aveva costretto il nano a indietreggiare fino al cornicione.

Consapevole soltanto a metà delle proprie azioni, Wulfgar scoprì che il martello gli era ritornato tra le mani.

Bruenor si fermò con i talloni oltre l'orlo del burrone. Sulla faccia aveva il sorriso di chi ormai ha accettato l'idea di dover morire. Anche il golem si fermò, capendo in qualche modo che Bruenor non aveva più nessun luogo dove fuggire.

Il nano si tuffò mentre Bok balzava in avanti. Dente di Aegis colpì il mostro nella schiena, spingendolo oltre il nano. Il golem precipitò in silenzio, privo di orecchie per sentire il rombo dell'aria che gli vorticava intorno nella caduta.

Quando Bruenor e Wulfgar entrarono nell'anticamera, Catti-brie era ancora immobile sul corpo della maga. Gli occhi e la bocca di Sydney resta-

vano aperti in un muto diniego, un vano tentativo di smentire la pozza di sangue che le si stava allargando intorno al corpo.

Strisce di lacrime inumidivano il viso di Catti-brie. Aveva ucciso folletti e nani grigi, una volta persino un orco e uno yeti della tundra, ma mai prima di quel momento aveva ucciso un essere umano. Mai, prima di allora, aveva guardato in un paio d'occhi simili ai suoi e osservato la luce che svaniva lentamente dallo sguardo. Mai, prima di allora, aveva capito la complessità intrinseca della propria vittima, o anche soltanto pensato che la vita che le aveva appena tolto potesse esistere anche al di fuori del campo di battaglia.

Wulfgar le si avvicinò e la abbracciò, comprendendo appieno il suo dolore, mentre Bruenor liberava l'*halfling* dagli ultimi fili della ragnatela.

Il nano aveva addestrato Catti-brie alla battaglia e aveva festeggiato le sue vittorie contro orchi e affini, bestie malvagie che meritavano di morire comunque. Ma aveva sempre sperato che quell'esperienza venisse risparmiata alla sua amata Catti-brie.

Ancora una volta, Mithril Hall si rivelava la fonte delle sofferenze dei suoi amici.

Ululati lontani echeggiarono da oltre la porta aperta alle loro spalle. Catti-brie rimise la spada nel fodero, senza nemmeno pensare a ripulirla dal sangue, e ritrovò la propria stabilità. «L'inseguimento non è ancora finito», constatò con voce piatta. «Andiamocene prima che sia troppo tardi.»

Poi li guidò fuori dalla stanza. Ma si lasciò alle spalle una parte di sé, il piedistallo della sua innocenza.

23
L'elmo spezzato

L'aria vorticava intorno alle sue ali nere come il rombo incessante di un tuono lontano. Il drago balzò fuori dal passaggio volò nella Gola di Garumn, passando attraverso la stessa apertura dalla quale Drizzt ed Entreri erano usciti soltanto pochi istanti prima. I due, qualche decina di metri più in alto sulla parete, rimasero assolutamente immobili, non osando nemmeno respirare. Sapevano che era arrivato l'oscuro signore di Mithril Hall.

La nube nera che era Shimmergloom li oltrepassò a gran velocità, senza accorgersi di loro, e si precipitò volando nell'abisso. Drizzt, davanti all'assassino, si arrampicò sulla facciata della gola, artigliando la pietra per trovare ogni appiglio possibile. Nella disperazione, non saggiava nemmeno la

loro resistenza, prima di salire. Non appena era entrato nell'abisso, aveva sentito, molto lontani sopra di sé, i rumori della battaglia. Sapeva che, se anche i suoi amici fino a quel momento fossero stati i vincitori, ben presto avrebbero incontrato un nemico più forte di qualsiasi altra cosa avessero mai affrontato in vita loro.

E Drizzt aveva intenzione di combattere al loro fianco.

Entreri cercava di mantenere il passo imposto dal *drow* perché, anche se non aveva ancora formulato il proprio piano d'azione, voleva rimanergli il più vicino possibile.

* * *

Wulfgar e Catti-brie si sostenevano l'un l'altro mentre camminavano. Regis si manteneva di fianco a Bruenor, preoccupato per le ferite del nano molto più di quanto non fosse lo stesso Bruenor. «Preoccupati della tua pellaccia, Cicciottello», continuava a ripetere all'*halfling*, anche se Regis poteva vedere chiaramente che l'ostilità del nano nei suoi confronti era sensibilmente diminuita. In un certo senso, Bruenor pareva sentirsi a disagio per il modo in cui si era comportato poco prima. «Le ferite si rimargineranno; non pensare di poterti liberare di me tanto facilmente! Ci sarà tutto il tempo di pensare alle mie ferite, una volta che ci saremo lasciati questo posto dietro le spalle.»

Regis aveva smesso di camminare, il viso contratto in un'espressione di perplesso stupore. Bruenor, confuso, si voltò a guardarlo, chiedendosi se in qualche modo avesse offeso nuovamente l'*halfling*. Wulfgar e Catti-brie si fermarono dietro a Regis e, non essendo a conoscenza di ciò che si erano detti lui e il nano, rimasero in attesa di qualche spiegazione.

«Cosa ti assilla?» domandò Bruenor.

Ma, in quel momento, Regis non era infastidito da nulla che Bruenor avesse detto, né, se per questo, dal nano in sé e per sé. Era Shimmergloom ciò che aveva sentito, un gelo improvviso che si era infiltrato nella caverna, una malvagità che, con la sua semplice presenza, insultava il legame di mutua preoccupazione che univa i quattro compagni.

Bruenor stava per parlare quando anch'egli avvertì l'arrivo del drago della tenebra. Guardò la gola proprio mentre la sommità della nube nera si protendeva oltre l'orlo dell'abisso. Era molto lontana sulla sinistra, oltre il ponte, ma puntava verso di loro a velocità folle.

Catti-brie fece voltare Wulfgar da quella parte, e un attimo dopo lui la

stava spingendo in avanti, correndo più velocemente possibile. Regis fuggì a gambe levate, tornando verso l'anticamera.

E Bruenor si ricordò.

Il drago della tenebra, il mostro malefico che aveva decimato la sua gente e li aveva fatti fuggire definitivamente verso i cunicoli più angusti del livello superiore. Con l'ascia di mithril alta davanti a sé, i piedi piantati nella roccia, Bruenor rimase ad aspettarlo.

La tenebra si abbassò sotto l'arco del ponte di pietra, quindi si innalzò verso il cornicione. Artigli simili a speroni si conficcarono sull'orlo della gola e Shimmergloom si sollevò davanti a Bruenor in tutto il suo orrido splendore. Il verme usurpatore era di fronte al legittimo Re di Mithril Hall.

«Bruenor!» gridò Regis, estraendo la sua minuscola mazza e tornando nella caverna. Sapeva che la cosa migliore che potesse fare ora era morire di fianco al suo amico ormai condannato.

Wulfgar gettò Catti-brie dietro di sé e si girò verso il drago.

Il verme aveva gli occhi allacciati fermamente allo sguardo fermo e inflessibile del nano. Non si accorse di Dente di Aegis che roteava verso di lui, né dell'impavido attacco dell'enorme barbaro.

Il potente martello da guerra si schiantò violentemente contro le scaglie nerissime del drago, ma venne deviato senza aver procurato alcun danno. Infuriato all'idea che qualcuno avesse osato interrompere il momento della sua vittoria, Shimmergloom voltò di scatto lo sguardo verso Wulfgar.

E respirò.

Una tenebra assoluta e impenetrabile avviluppò Wulfgar, succhiandogli dalle ossa ogni grammo di forza. Wulfgar ebbe l'impressione di cadere, di precipitare sempre più giù, all'infinito, in una tenebra senza fondo, come se sotto di lui non ci fosse più la roccia bensì il nulla più assoluto.

Catti-brie gridò e si precipitò da lui, incurante del pericolo mentre si tuffava nella nube nera del fiato di Shimmergloom.

Tutto il corpo di Bruenor tremò per l'oltraggio, per la sua gente morta tanto tempo prima e per il suo amico. «Vattene dalla mia casa!» ruggì a Shimmergloom, poi caricò a testa bassa agitando selvaggiamente l'ascia nel tentativo di spingere la bestia oltre l'orlo del burrone. L'affilatissima lama di mithril fu più efficace del martello di Wulfgar, ma il drago reagì.

Un piede enorme scaraventò Bruenor a terra e, prima che potesse rialzarsi, il collo sottile del drago schioccò come una frusta e calò repentinamente verso di lui. Le fauci del drago si chiusero su di lui, sollevandolo nell'aria.

Regis cadde all'indietro, tremando per la paura. «Bruenor!» gridò nuovamente, ma questa volta ciò che gli uscì dalle labbra non fu altro che un sussurro.

La nube nera che avviluppava Wulfgar e Catti-brie si dissolse, ma il barbaro aveva assorbito in pieno tutta la forza dell'insidioso veleno di Shimmergloom. L'unica cosa che voleva era fuggire, scappare anche se l'unico modo per farlo fosse stato precipitarsi a capofitto sul lato del burrone. I latrati dei segugi-ombra, anche se erano ancora a diversi minuti da loro, si chiusero su di lui. Tutte le sue ferite, la stretta frantumante del golem, i graffi e i tagli infertigli dai nani grigi, gli dolevano immensamente, facendolo vacillare a ogni passo, nonostante l'adrenalina generata dalla battaglia avesse sconfitto infinite volte prima di allora ferite ben più gravi e dolorose.

Il drago gli sembrava dieci volte più forte. Wulfgar non avrebbe nemmeno dovuto permettersi di sollevare un'arma contro di lui, perché, dentro di sé, era convinto che il drago non poteva essere sconfitto.

La disperazione era riuscita a fermarlo laddove il fuoco e l'acciaio avevano sempre fallito. Si avviò barcollando con Catti-brie verso un'altra stanza, troppo debole per opporre qualsiasi resistenza alla stretta di lei.

Mentre le fauci terrificanti si conficcavano in lui, Bruenor sentì il fiato che gli abbandonava i polmoni in un ansito violento e bruciante. Mantenne ostinatamente la presa sull'ascia, riuscendo persino a sferrare un paio di colpi.

Catti-brie spinse Wulfgar oltre la porta, nel riparo della piccola stanza, poi tornò a voltarsi verso la battaglia che infuriava nella caverna. «Bastardo figlio di un demone-lucertola!» sputò mentre metteva in azione Taulmaril. Saettanti frecce d'argento perforarono l'armatura nera di Shimmergloom. Quando Catti-brie si rese conto che la sua arma aveva una qualche efficacia, si aggrappò a un piano disperato. Mirando i colpi successivi ai piedi del mostro, cercò di spingerlo via dal cornicione.

Shimmergloom saltellò per il dolore quando i dardi pungenti si conficcarono sibilando nel suo corpo. L'odio ribollente del suo sguardo si abbatté sulla coraggiosa ragazza. Il drago sputò sul pavimento il corpo esanime di Bruenor e ruggì. «Conosci la paura, ragazza folle! Assaggia il mio fiato e sappi che sei condannata!» I polmoni neri si allargarono, corrompendo l'aria inalata e trasformandola nella malvagia nube della disperazione.

Poi la roccia sull'orlo del burrone si spezzò.

Regis provò ben poca gioia quando il drago precipitò nell'abisso. Riuscì

a trascinare Bruenor nell'anticamera, ma non aveva la più pallida idea di cosa dovesse fare ora. Dietro di lui, l'orda inesorabile dei segugi-ombra si avvicinava sempre più, era separato da Wulfgar e Catti-brie, e non osava attraversare la caverna senza sapere se il drago era davvero scomparso. Abbassò gli occhi sulla figura lacera e coperta di sangue del suo amico di vecchia data, non avendo la minima idea nemmeno di come avrebbe potuto cominciare ad aiutarlo, non sapendo nemmeno se fosse ancora vivo.

Fu soltanto la sorpresa a ritardare le sue grida d'esultanza quando Bruenor aprì gli occhi grigi e strizzò le palpebre.

* * *

Drizzt ed Entreri si appiattirono contro la parete, mentre la frana causata dal crollo del cornicione passava loro pericolosamente vicino. Finì in un attimo. Drizzt riprese immediatamente ad arrampicarsi, sospinto dall'ansia disperata di raggiungere i suoi amici.

Ma, quasi subito, fu costretto a fermarsi di nuovo. Attese nervosamente mentre la sagoma nera del drago lo oltrepassava precipitando verso il basso, quindi si riprese rapidamente e tornò a salire verso la sommità.

* * *

«Come?» sbottò Regis, guardando il nano con gli occhi spalancati.

Bruenor si mosse a fatica e lottò per rialzarsi in piedi. La corazza di mithril aveva resistito al morso del drago, anche se Bruenor era stato schiacciato terribilmente e, per quanto gli diceva l'esperienza, aveva diverse file di lividi su tutto il corpo e probabilmente anche un paio di costole fratturate. Ma il nano era robusto ed era ancora vivo e vegeto. Trascurò la sofferenza per concentrarsi sulla cosa che più gli stava a cuore: la salvezza dei suoi amici.

«Dove sono Wulfgar e Catti-brie?» chiese immediatamente. Gli ululati dei segugi-ombra in sottofondo resero il suo tono di voce ancor più disperato.

«In un'altra stanza», rispose Regis, indicando la zona sulla destra, oltre la porta che dava sulla caverna.

«Cat!» gridò Bruenor. «Stai bene?»

Dopo un attimo di sorpresa, perché anche lei non si aspettava di poter udire ancora la voce di Bruenor, Catti-brie rispose: «Temo che Wulfgar

non sia più in grado di combattere! Un incantesimo del drago, a quanto sembra! Ma, per quanto mi riguarda, voglio andarmene! I cani saranno qui molto prima di quanto io ne abbia voglia!»

«D'accordo», rispose Bruenor, facendo una smorfia per la fitta di dolore che sentì al fianco mentre gridava. «Ma hai visto il drago?»

«No, non l'ho nemmeno sentito!» fu l'incerta risposta.

Bruenor rivolse a Regis uno sguardo interrogativo.

«È caduto, e da quel momento non si è più visto», disse l'*halfling*, anch'egli per nulla convinto che Shimmergloom fosse stato sconfitto così facilmente.

«Non abbiamo altra scelta, allora!» gridò Bruenor. «Dobbiamo raggiungere il ponte! Puoi portare il ragazzo?»

«È stato ferito solo nella voglia di combattere!» rispose Catti-brie. «Saremo con voi!»

Bruenor si aggrappò alla spalla di Regis, sostenendosi all'amico. «Andiamo allora!» ruggì con il suo solito tono di voce fermo e sicuro.

Nonostante la paura, Regis sorrise nel rivedere il vecchio Bruenor di sempre. Senza bisogno di ulteriori blandizie, uscì dalla stanza insieme al nano.

Proprio mentre facevano il primo passo verso la gola, la nube nera di Shimmergloom si sporse oltre l'orlo del burrone.

«Lo vedi?» gridò Catti-brie.

Bruenor rientrò nella stanza. Aveva visto il drago anche troppo chiaramente. La morte e la distruzione si chiusero intorno a lui, pressanti e inesorabili. La disperazione sopraffece la sua fermezza. Non tanto per sé, perché sapeva che, tornando a Mithril Hall, non aveva fatto altro che seguire il corso naturale del proprio destino, un destino che era stato intessuto sulla trama del suo animo fin dal giorno lontano in cui la sua gente era stata massacrata... ma i suoi amici non dovevano morire così. Non l'*halfling*, che prima di allora era sempre riuscito a trovare una via d'uscita per sfuggire a qualsiasi trappola. Non il ragazzo, che aveva ancora cosi tante avventure gloriose davanti a sé.

E non lei, non Catti-brie, la sua amatissima figlia adottiva, l'unica luce che avesse mai brillato davvero nelle miniere del Clan dei Battlehammer nella Valle del Vento Ghiacciato.

Da sola, la morte del *drow*, compagno sempre disponibile e suo amico più caro, era stata un prezzo troppo alto da pagare per la sua egoistica sfida. La perdita che ora si profilava davanti a lui era semplicemente troppo

grande perché potesse sopportarla.

I suoi occhi vagarono freneticamente per la stanzetta. Doveva esserci un'alternativa. Era stato sempre fedele agli dèi dei nani, e ora chiedeva loro di concedergli quest'unica cosa. Un'alternativa.

Contro una parete della stanzetta c'era una piccola tenda. Bruenor rivolse a Regis uno sguardo interrogativo.

L'*halfling* si strinse nelle spalle. «È un magazzino», disse. «Non c'è nulla di valore. Nemmeno un'arma.»

Bruenor non poteva accettare quella risposta. Oltrepassò il drappo e cominciò a frugare nelle anfore e nei sacchi che giacevano sparsi nel ripostiglio. Carne essiccata. Pezzi di legno. Un mantello di riserva. Un otre d'acqua.

Un barilotto di olio combustibile.

* * *

Shimmergloom volava avanti e indietro sopra l'abisso, aspettando di scontrarsi con gli intrusi alle proprie condizioni, sicuro che i segugi-ombra li avrebbero stanati dai loro nascondigli.

Drizzt aveva quasi raggiunto il livello del drago. Continuava a salire freneticamente a dispetto del pericolo, senza preoccuparsi di altro che dei suoi amici.

«Aspetta!» gridò Entreri da poco più in basso. «Sei così ansioso di farti ammazzare?»

«All'inferno il drago!» ribatté brusco Drizzt. «Non mi nasconderò nell'ombra mentre i miei amici vengono massacrati!»

«Che cosa ci guadagni a morire con loro?» fu la risposta sarcastica dell'assassino. «Sei pazzo, *drow*. Tu da solo vali più di tutti i tuoi pietosi amici messi insieme!»

«Pietosi?» gli fece eco Drizzt, incredulo. «Sei tu che mi fai pena, assassino.»

La disapprovazione del *drow* punse Entreri molto più di quanto si aspettasse. «Allora compatisci te stesso!» ribatté rabbiosamente. «Perché sei più simile a me di quanto credi!»

«Se non andassi da loro, avresti detto la verità», proseguì Drizzt, ora in tono più calmo. «Perché allora la mia vita non avrebbe alcun valore, meno ancora della tua! Se abbracciassi il crudele nulla che regna sul tuo mondo, allora la mia vita non sarebbe altro che una menzogna.»

Ricominciò a salire, aspettandosi di morire, ma sentendosi al sicuro nella consapevolezza di essere davvero molto diverso dall'assassino che lo seguiva.

E sentendosi sicuro nella consapevolezza che, finalmente, era riuscito a sfuggire al proprio retaggio.

* * *

Bruenor sbucò da dietro la tenda con un sogghigno selvaggio sul viso, un mantello intriso d'olio gettato sulla spalla e il barilotto legato alla schiena. Regis lo guardò assolutamente confuso, nonostante potesse immaginare ciò che il nano aveva in mente abbastanza bene da preoccuparsi per lui.

«Si può sapere cos'hai da guardare?» disse Bruenor strizzandogli l'occhio.

«Sei pazzo», rispose Regis. Più lo guardava, e più il piano di Bruenor si faceva chiaro nella sua mente.

«Già. Su questo eravamo tutti d'accordo prima ancora di metterci in viaggio», sbottò Bruenor. Ma si calmò immediatamente, mentre il luccichio selvaggio dei suoi occhi si trasformava in uno sguardo di affettuosa preoccupazione per il suo piccolo amico. «Meriti qualcosa di meglio di ciò che ti ho dato, Cicciottello», disse, più a proprio agio nello scusarsi di quanto si fosse mai sentito in tutta la vita.

«Non ho mai conosciuto un amico più leale di Bruenor Battlehammer», rispose Regis.

Bruenor si tolse dalla testa l'elmo incrostato di gemme e glielo lanciò, aumentando ulteriormente la confusione dell'*halfling.* Allungò una mano dietro di sé e, allentando una corda legata tra il suo zaino e la cintura, liberò il suo vecchio elmo. Fece scorrere un dito lungo il corno spezzato, sorridendo al ricordo delle avventure selvagge che avevano ridotto l'elmo in quello stato. Trovò anche l'ammaccatura che gli aveva fatto Wulfgar quando, tanti anni prima, si erano incontrati la prima volta da nemici.

Bruenor se lo calcò sulla testa, sentendo che gli calzava meglio dell'altro, e Regis lo vide come il vecchio amico di sempre.

«Tratta con cura quell'elmo», gli disse Bruenor. «È la corona del Re di Mithril Hall!»

«Allora è tuo», ribatté Regis, porgendogli l'elmo.

«No. Non per mio diritto o per mia scelta. Mithril Hall non esiste più, Cicciot... Regis. Bruenor della Valle del Vento Ghiacciato, ecco chi sono e

chi sono stato per duecento anni, anche se la mia testa era troppo dura per capirlo!»

«Perdona le mie vecchie ossa», disse. «Di sicuro i miei pensieri erano rivolti al mio passato e al mio futuro.»

Regis annuì. «Che cosa hai intenzione di fare?» chiese con sincera preoccupazione.

«Pensa alla tua parte!» sbottò Bruenor, tornando immediatamente a essere lo scorbutico capo di sempre. «Avrai già il tuo bel daffare per uscire da queste maledette caverne, quando io avrò cominciato!» Gli rivolse un gesto minaccioso per tenerlo lontano e quindi si mosse rapidamente, prendendo una torcia dalla parete e attraversando la porta che dava sulla caverna prima che Regis potesse fare qualcosa per fermarlo.

La sagoma nera del drago sfiorava l'orlo del burrone, abbassandosi sotto il ponte per poi tornare al livello di pattugliamento. Bruenor lo osservò per qualche istante, allo scopo di adattarsi al suo ritmo.

«Sei mio, verme!» ringhiò sottovoce, poi partì all'attacco. «Questa l'ho imparata da te, ragazzo!» gridò rivolto alla stanza in cui erano nascosti Wulfgar e Catti-brie. «Ma quando io ho intenzione di saltare sulla groppa di un verme gigante, di sicuro non lo manco!»

«Bruenor!» strillò Catti-brie quando lo vide correre verso il burrone.

Era troppo tardi. Bruenor sfiorò il mantello intriso di olio con la torcia e sollevò davanti a sé l'ascia di mithril. Il drago lo sentì arrivare e deviò verso l'orlo per investigare... e rimase stupefatto proprio come gli amici del nano quando Bruenor, con la spalla e la schiena in fiamme, balzò dall'orlo del burrone e si avventò su di lui.

Incredibilmente violento, come se le mani di tutti i fantasmi del Clan dei Battlehammer si fossero strette con quelle di Bruenor sull'impugnatura dell'arma prestandogli tutta la loro forza, il primo colpo del nano conficcò profondamente l'ascia di mithril nella schiena di Shimmergloom. Bruenor venne gettato all'indietro, ma si aggrappò strettamente all'arma infitta nel corpo del drago e vi rimase attaccato anche quando il barilotto di combustibile si spaccò per l'impatto, vomitando fuoco ovunque sulla schiena del mostro.

Shimmergloom strillò per l'affronto e deviò furiosamente, andando addirittura a sbattere contro la parete rocciosa della gola.

Ma Bruenor non si sarebbe fatto disarcionare. Si aggrappò all'impugnatura dell'ascia con furia selvaggia, aspettando che gli si presentasse l'occasione per liberare l'arma e colpire di nuovo.

Catti-brie e Regis si precipitarono sull'orlo del burrone, chiamando vanamente il loro amico ormai condannato a morire. Anche Wulfgar riuscì a trascinarsi in avanti, ancora in lotta con le nere profondità della disperazione.

Ma quando il barbaro vide Bruenor lungo disteso in mezzo alle fiamme, scacciò con un ruggito l'incantesimo del drago e, senza un solo istante di esitazione, scagliò Dente di Aegis. Il martello colpì Shimmergloom su un lato della testa. Il drago, colto di sorpresa, compì un altro scarto brusco e andò a sbattere contro l'altra parete della gola.

«Sei pazzo?» gridò Catti-brie a Wulfgar.

«Imbraccia l'arco», le disse lui. «Se sei davvero amica di Bruenor, allora non lasciare che muoia invano!» Dente di Aegis tornò nella sua stretta e Wulfgar lo lanciò di nuovo, mettendo a segno un secondo colpo.

Catti-brie dovette accettare la realtà. Non poteva salvare Bruenor dal destino che si era scelto. Wulfgar aveva ragione... avrebbe potuto aiutare il nano a ottenere la fine che desiderava. Serrando gli occhi per scacciare le lacrime, impugnò Taulmaril e iniziò a bersagliare il drago con le frecce d'argento.

* * *

Sia Drizzt che Entreri osservarono in assoluto stupore il balzo di Bruenor. Maledicendo la propria impotenza, Drizzt si sollevò in avanti. Ormai era giunto quasi in cima. Gridò per attirare l'attenzione dei suoi amici ma loro, nel trambusto e con il ruggito incessante del drago che rimbombava nella caverna, non riuscirono a sentirlo.

Entreri era proprio sotto di lui. L'assassino sapeva che la sua ultima possibilità era il *drow*, anche se rischiava di perdere l'unica sfida che avesse mai trovato in tutta la sua vita. Mentre Drizzt si arrampicava verso l'appiglio successivo, Entreri lo afferrò per la caviglia e lo tirò giù.

* * *

L'olio combustibile trovò le fessure tra le scaglie di Shimmergloom, portandogli il fuoco nella carne viva. Il mostro gridò, in preda a un dolore che non aveva mai creduto di poter provare.

I tonfi del martello da guerra! Le fitte lancinanti e continue di quelle saettanti strisce d'argento! E il nano! Inesorabile nei suoi attacchi, in qualche

modo assolutamente insensibile alle fiamme! Shimmergloom si lacerò la pelle lungo il tunnel, poi si abbassò all'improvviso e quindi tornò precipitosamente verso l'alto, voltandosi su se stesso. Le frecce di Catti-brie lo coglievano a ogni giro. E Wulfgar, che a ogni colpo si faceva più furbo, cercava il momento migliore per lanciare il martello, aspettando che il drago si avvicinasse a una delle sporgenze della parete e quindi scaraventandolo nella roccia con la potenza del proprio colpo.

Ogni volta che il drago si schiantava tuonando contro la parete, tutt'intorno al suo corpo eruttavano fiamme, rocce e polvere.

Bruenor resistette. Cantando rivolto a suo padre e a tutta la sua stirpe, il nano assolse se stesso dalle proprie colpe, contento di aver soddisfatto i fantasmi del passato e di aver dato ai suoi amici una possibilità di sopravvivenza. Non sentiva il morso del fuoco, né la violenza dei colpi contro la pietra. Tutto ciò che sentiva erano i sussulti della carne del drago sotto la sua ascia e l'eco sollevata dalle strida agonizzanti di Shimmergloom.

* * *

Drizzt cadde lungo il fianco della gola, annaspando disperatamente in cerca di qualche appiglio. Sbatté su un cornicione una cinquantina di metri sotto l'assassino e riuscì a fermare la propria caduta.

Entreri annui in cenno di approvazione e si compiacque della propria mira: il *drow* era atterrato esattamente dove lui aveva sperato che atterrasse. «Addio, pazzo credulone!» gridò a Drizzt. Quindi cominciò a risalire la parete.

Drizzt non si era mai fidato dell'onore dell'assassino, ma aveva creduto nel suo pragmatismo. Quell'attacco non aveva alcun senso pratico. «Perché?» gridò a Entreri. «Avresti potuto avere il pendaglio senza dare nulla in cambio!»

«La gemma è mia», rispose Entreri.

«Ma non senza un prezzo!» dichiarò Drizzt. «Sai che ti verrò a prendere, assassino!»

Entreri lo guardò con un sogghigno divertito. «Non capisci, Drizzt Do'Urden? Lo scopo è proprio questo!»

L'assassino raggiunse rapidamente la sommità e sbirciò oltre l'orlo del burrone. Alla sua sinistra, Wulfgar e Catti-brie reiteravano i loro attacchi al drago. Alla sua destra, Regis osservava la scena affascinato, assolutamente inconsapevole di ciò che lo circondava.

La sorpresa dell'*halfling* fu assoluta. La sua faccia sbiancò per il terrore quando vide il peggiore dei suoi incubi che si alzava in piedi davanti a lui. Quando Entreri lo sollevò silenziosamente e si incamminò verso il ponte, Regis lasciò cadere a terra l'elmo incrostato di gemme e si accasciò per la paura.

* * *

Esausto, il drago cercò di trovare un altro metodo di difesa. Ma la furia e la sofferenza l'avevano accecato, facendolo restare per troppo tempo nella battaglia. Aveva preso troppi colpi, e le frecce argentate continuavano senza sosta a mordergli la carne.

E l'instancabile nano continuava ad abbattere e a torcere l'ascia nella sua schiena.

Il drago si fermò un'ultima volta a mezz'aria, tentando di srotolare il suo collo in modo da potersi vendicare almeno di quel nano spietato e crudele. Rimase sospeso immobile soltanto per una frazione di secondo, e Dente di Aegis lo prese nell'occhio.

Il drago roteò su se stesso in preda a una furia cieca, perduto in un turbine stordente di sofferenza, e finì a capofitto in un tratto sporgente della parete.

L'esplosione scosse le fondamenta stesse della caverna, facendo quasi cadere Catti-brie e quasi scalzando Drizzt dal suo precario appiglio.

Davanti a Bruenor si profilò un'ultima immagine, una visione che gli fece balzare vittoriosamente il cuore in petto ancora una volta: lo sguardo penetrante degli occhi azzurri di Drizzt Do'Urden che gli diceva addio dall'oscurità della parete di roccia.

Spezzato e contuso, consumato dalle fiamme, il drago della tenebra scivolò e roteò su se stesso, precipitando nell'oscurità più profonda che avesse mai conosciuto, una tenebra dalla quale non c'era ritorno: le profondità della Gola di Garumn.

E portò con sé il legittimo Re di Mithril Hall.

24
Elogio funebre per Mithril Hall

Il drago in fiamme fluttuava sempre più in basso. La luce del fuoco diminuì lentamente fino a diventare un minuscolo puntino arancione sul fon-

do della Gola di Garumn.

Drizzt si sollevò oltre l'orlo del burrone e si alzò in piedi di fianco a Catti-brie e Wulfgar. Catti-brie teneva tra le mani l'elmo incrostato di gemme; entrambi guardavano impotenti il drago che scompariva nell'abisso. Quando videro il loro amico *drow* di ritorno dalla tomba, quasi caddero a terra per la sorpresa. Persino l'apparizione di Artemis Entreri non li aveva preparati alla vista di Drizzt.

«Come?» balbettò Wulfgar a bocca spalancata, ma Drizzt lo interruppe bruscamente. Più tardi ci sarebbe stato il tempo per le spiegazioni; ora avevano cose più importanti a cui pensare.

Dalla parte opposta della gola, proprio vicino alla leva collegata al ponte di pietra, c'era Artemis Entreri. Teneva Regis per la gola davanti a sé, sogghignando malignamente. Il pendaglio di rubino, ora, era appeso al collo dell'assassino.

«Lascialo andare come avevamo pattuito», disse Drizzt con voce ferma. «Hai la gemma.»

Entreri rise e abbassò la leva. Il ponte di pietra tremò, quindi si spezzò in due, crollando nella tenebra sottostante.

Drizzt credeva di aver cominciato a capire le motivazioni del tradimento dell'assassino. Era arrivato alla conclusione che Entreri avesse preso Regis per assicurarsi di venire inseguito e continuare così la sua personale sfida con Drizzt. Ma ora, con il ponte crollato e nessuna via di fuga lasciata aperta davanti a Drizzt e ai suoi amici, e con il latrare incessante dei segugi-ombra che si faceva sempre più vicino alle loro spalle, la teoria del *drow* non reggeva più. Infuriato per la propria stessa confusione, Drizzt reagì rapidamente. Avendo perso il suo arco nella stanza ovale, prese Taulmaril dalla spalla di Catti-brie e incoccò una freccia.

Entreri si mosse altrettanto velocemente. Corse al cornicione, sollevò Regis per una caviglia e lo tenne con una mano sola oltre l'orlo dell'abisso. Wulfgar e Catti-brie avvertirono lo strano legame che univa Drizzt e l'assassino e si resero conto che Drizzt poteva cavarsela molto meglio di loro. Indietreggiarono di un passo e si strinsero l'uno all'altra.

Drizzt tenne l'arco puntato, con lo sguardo fisso su Entreri in cerca di una falla nelle difese dell'assassino.

Entreri scosse pericolosamente Regis e rise ancora. «La strada per Calimport è davvero lunga, *drow*. Avrai tutte le possibilità che vuoi, per raggiungermi.»

«Hai bloccato la nostra via di fuga», ribatté Drizzt.

«Un inconveniente necessario», spiegò Entreri. «Certamente riuscirai a trovare il modo di uscire, anche se i tuoi amici non dovessero farcela. E io ti starò aspettando!»

«Verrò», promise Drizzt. «Non hai bisogno dell'*halfling* per farmi desiderare di darti la caccia, assassino maledetto.»

«Questo è vero», disse Entreri. Infilò la mano nel sacchetto di cuoio che portava appeso alla cintura, ne trasse un oggetto di piccole dimensioni e lo lanciò in aria. L'oggetto roteò sopra la sua testa e ricadde. Entreri lo afferrò un istante prima che cadesse nell'abisso. Lo lanciò di nuovo. Qualcosa di piccolo. Qualcosa di nero.

Entreri lo lanciò una terza volta. Quando vide Drizzt abbassare l'arco, il suo sorriso si allargò.

Qualcosa di piccolo, qualcosa di nero.

Guenhwyvar.

«Non ho bisogno dell'*halfling*», disse Entreri con voce piatta, allungando ancor di più il braccio che teneva Regis sospeso nel vuoto sopra l'abisso.

Drizzt lasciò cadere l'arco incantato dietro di sé, ma tenne lo sguardo fisso sull'assassino.

Entreri riportò Regis sul cornicione. «Però il mio padrone reclama il diritto di uccidere questo piccolo ladro. Fai i tuoi piani, *drow*, perché i segugi si stanno avvicinando. Da solo, hai più possibilità di farcela. Abbandona quei due, e vivrai!»

«Allora vieni, *drow*. Regoleremo i nostri conti.»

Scoppiò a ridere ancora una volta, poi si voltò e scomparve nell'oscurità dell'ultimo tunnel.

«Praticamente è fuori», disse Catti-brie. «Bruenor ha detto che quel passaggio porta dritto a un'uscita delle caverne.»

Drizzt si guardò intorno, cercando di trovare un mezzo che li portasse dall'altra parte dell'abisso.

«A quanto diceva Bruenor, c'è un'altra strada», propose Catti-brie. Indicò in basso alla sua destra, verso l'estremità meridionale della caverna. «Un cornicione», disse. «Ma sono ore e ore di cammino.»

«Allora muoviamoci», rispose Drizzt, con lo sguardo ancora fisso sul tunnel dalla parte opposta della gola.

Quando i tre compagni riuscirono a raggiungere il cornicione, l'eco degli ululati e i lontani puntolini di luce che si materializzarono verso nord dissero loro che i Duergar e i segugi-ombra erano entrati nella caverna. Drizzt li guidò lungo l'angusto camminamento, tenendo la schiena schiacciata

contro la parete rocciosa mentre, centimetro dopo centimetro, avanzava verso il lato opposto del burrone. L'abisso si spalancava davanti a lui. In basso, lontanissime, le fiamme ardevano ancora, truce memento del fato toccato in sorte al suo barbuto amico. Forse era giusto che Bruenor fosse morto lì, nella patria dei suoi antenati, pensò Drizzt. Forse il nano era finalmente riuscito a soddisfare l'ardente desiderio che aveva dominato una parte così grande della sua vita.

Comunque fosse, per Drizzt quella perdita restava insopportabile. Gli anni che aveva trascorso con Bruenor gli avevano rivelato un amico comprensivo e degno di rispetto, un amico su cui poter fare affidamento in qualsiasi momento e in qualsiasi circostanza. Drizzt poteva anche ripetersi all'infinito che Bruenor era contento, che il nano aveva scalato la sua montagna e vinto la sua battaglia personale, ma, nella terribile immediatezza della sua morte, quei pensieri potevano fare ben poco per attutire il dolore del *drow*.

Quando si incamminarono lungo la gola che era diventata la tomba di Bruenor, Catti-brie dovette scacciare altre lacrime, e il sospiro profondo di Wulfgar tradì il suo apparente stoicismo. Per Catti-brie, Bruenor era stato un padre e un amico che le aveva insegnato ad essere forte e che l'aveva sempre trattata con dolcezza. Tutti i punti fermi della sua esistenza, la sua famiglia e la sua casa, giacevano in fiamme infinitamente più in basso, sul dorso di un drago generato dall'inferno. Una cappa di insensibilità discese su Wulfgar, il freddo gelo della mortalità e la consapevolezza di quanto la vita potesse essere fragile. Drizzt era tornato da lui, ma ora Bruenor non c'era più. Un'ondata di precarietà sommerse qualsiasi sensazione di gioia o di dolore. Nella sua mente, le leggende e i racconti dei cantastorie che aveva immaginato si riscrissero in una luce tragica che Wulfgar non si era aspettato. Bruenor era morto con grande forza e immenso coraggio, e la storia del suo balzo infuocato sarebbe stata narrata mille e mille volte. Ma non sarebbe mai riuscita a riempire il vuoto che, in quel momento, Wulfgar sentiva dentro di sé.

* * *

Riuscirono ad arrivare dalla parte opposta dell'abisso e corsero indietro verso nord per raggiungere l'ultimo tunnel e liberarsi finalmente delle ombre di Mithril Hall. Quando furono nuovamente nell'estremità più ampia della caverna, vennero localizzati. I Duergar urlarono e li maledirono; gli

enormi segugi neri ruggirono minacciosamente e artigliarono l'orlo della gola, dalla parte opposta. Ma i loro nemici non avevano modo di raggiungerli se non girare tutt'intorno alla gola sul cornicione come avevano fatto *loro*, e Drizzt entrò indisturbato nel tunnel in cui poche ore prima era scomparso Entreri.

Wulfgar lo seguì, ma Catti-brie si fermò all'entrata e puntò lo sguardo sull'orda di nani grigi che si era raccolta dall'altra parte della gola.

«Vieni», la esortò Drizzt. «Non c'è niente che possiamo fare qui, e Regis ha bisogno del nostro aiuto.»

Catti-brie strinse gli occhi e serrò le mascelle. Prese una freccia, la mise nell'arco e la scoccò. La saetta d'argento sibilò nell'aria e si abbatté sulla folla di Duergar, uccidendone uno e mettendo gli altri in fuga in cerca di un riparo. «Adesso non possiamo fare nulla», rispose truce Catti-brie, «ma tornerò! Lascia che i nani grigi lo sappiano per certo.»

«Tornerò!»

Epilogo

Drizzt, Wulfgar e Catti-brie giunsero a Sellalunga pochi giorni dopo, esausti e ancora avvolti in un sudario di dolore. Harkle e la sua gente li accolsero con calore e li invitarono a restare al Palazzo dell'Edera per tutto il tempo che avessero desiderato. Ma, nonostante tutti e tre avrebbero dato qualsiasi cosa per avere l'opportunità di riposarsi e di riprendersi dalle terribili prove che avevano sostenuto, altre strade li reclamavano.

Drizzt e Wulfgar si presentarono all'uscita di Sellalunga non più tardi della mattina seguente, con cavalli freschi forniti dagli Harpell. Catti-brie andò verso di loro camminando lentamente. Harkle che la seguiva a qualche passo di distanza.

«Vieni?» chiese Drizzt, ma dall'espressione del viso della ragazza immaginò che non sarebbe andata con loro.

«Lo farei, se potessi», rispose Catti-brie. «Riuscirete a raggiungere l'*halfling*, ne sono certa. Ho un'altro voto da adempiere.»

«Quando?» chiese Wulfgar.

«In primavera, penso», disse Catti-brie. «La magia degli Harpell ha messo in moto le cose; hanno già avvertito il clan nella valle e Harbromm alla Fortezza di Adbar. Il popolo di Bruenor si metterà in marcia prima della fine della settimana, con molti alleati delle Ten-Towns. Harbromm me ne ha promessi ottomila, e alcuni Harpell si sono impegnati a darci il

loro aiuto.»

Drizzt ripensò alla città sotterranea che aveva visto quando era passato per i livelli più bassi di Mitrhil Hall e ripensò al brulichio di nani grigi tutti bardati di mithril scintillante. Anche con l'intero Clan dei Battlehammer e i loro amici della valle, anche con ottomila guerrieri nani da Adbar e i poteri magici degli Harpell, sarebbe stata una vittoria difficile. Se fossero riusciti ad ottenerla.

Anche Wulfgar si rese conto dell'enormità dell'impresa che Catti-brie avrebbe affrontato e cominciò a dubitare della propria decisione di andarsene con Drizzt. Regis aveva bisogno di lui, ma lui non poteva voltare le spalle a Catti-brie nel momento del bisogno.

Catti-brie comprese il suo dilemma. Si avvicinò a lui e, d'impulso, lo baciò appassionatamente. Poi indietreggiò. «Fa' ciò che devi fare, Wulfgar figlio di Beornegar», disse. «E torna da me!»

«Anch'io ero amico di Bruenor», ribatté Wulfgar. «Anch'io ho condiviso con lui il miraggio di Mithril Hall. Vorrei essere al tuo fianco, quando andrai a rendergli onore.»

«Hai un amico ancora vivo che ha bisogno di te adesso», sbottò Catti-brie. «Sono in grado di mettere le cose in moto. Tu mettiti all'inseguimento di Regis! Dai a Entreri tutto ciò che si merita, e fa' alla svelta. Può darsi che tu riesca a tornare in tempo per marciare con noi sulle caverne.»

Si voltò verso Drizzt, fidatissimo eroe. «Bada a lui per me», lo supplicò. «Mostragli la retta via, e mostragli la strada per tornare!»

Al cenno di assenso di Drizzt, si voltò e corse via verso Harkle e il Palazzo dell'Edera. Wulfgar non la seguì. Si fidava completamente di lei.

«Per l'*halfling* e la pantera», disse a Drizzt, afferrando Dente di Aegis e scrutando la strada che si stendeva davanti a loro.

Un fuoco improvviso barbagliò negli occhi azzurri del *drow*, e Wulfgar fece un involontario passo indietro. «E per tante altre ragioni», disse ferocemente Drizzt, spaziando con lo sguardo sulla terra del sud in cui era nascosto il mostro che lui avrebbe potuto diventare. Sapeva che il suo destino era di scontrarsi nuovamente in battaglia con Entreri. Sconfiggere il killer sarebbe stata la prova definitiva del proprio valore.

«Per tante altre ragioni.»

* * *

A Dendybar mancò il respiro quando osservò la scena: il cadavere di

Sydney che giaceva scompostamente in un angolo di una stanza buia.

Lo spettro, Morkai, agitò il braccio nell'aria e l'immagine fu sostituita da una veduta del fondo della Gola di Garumn.

«No!» gridò Dendybar quando vide i resti del golem che giaceva tra le macerie privo di testa. Lo stregone tremò visibilmente. «Dov'è il *drow*?» chiese allo spettro.

Morkai fece scomparire l'immagine e rimase in silenzio, felice per l'angoscia di Dendybar.

«Dov'è il *drow*?» ripeté Dendybar più forte.

Morkai gli rise in faccia. «Trovati da solo le tue risposte, stupido mago. I miei servigi sono finiti!» L'apparizione si trasformò in una nuvola di fuoco e scomparve.

In preda a una furia selvaggia, Dendybar balzò fuori dal cerchio magico e, con un calcio, rovesciò il braciere ardente. «Ti tormenterò mille volte per la tua insolenza!» gridò alla stanza vuota. La sua mente vorticava, vagliando tutte le possibilità. Sydney era morta. Bok era morto. Entreri? Il *drow* e i suoi amici?

Aveva bisogno di risposte. Non poteva abbandonare la ricerca del Reliquia di Cristallo. Il potere a cui ambiva non poteva essere rifiutato.

Con l'ausilio di qualche respiro profondo, ritrovò la calma e si concentrò sull'inizio di un incantesimo. Vide nuovamente il fondo del burrone, e mise a fuoco l'immagine nella mente. Mentre cantilenava il rito, la scena divenne più reale, più tangibile. Dendybar cominciò a viverla completamente: il buio, il vuoto nulla delle pareti tenebrose e il fruscio quasi impercettibile dell'aria che soffiava tra i rovi, la durezza irregolare delle pietre spezzate sotto i suoi piedi.

Dendybar uscì dai propri pensieri ed entrò nella Gola di Garumn.

«Bok», sussurrò mentre guardava la sagoma contorta e spezzata che giaceva ai suoi piedi. La sua creatura, la sua conquista più grande.

La cosa si mosse. Una pietra rotolò via dal suo corpo mentre Bok si muoveva e lottava per riuscire ad alzarsi davanti al proprio creatore. Dendybar osservava incredulo, stupefatto che la forza magica che aveva instillato nel golem fosse tanto resistente da sopravvivere a una tale caduta e a una mutilazione simile.

Bok era in piedi di fronte a lui, in attesa.

Dendybar studiò la creatura per un lungo momento, pensando a come avrebbe potuto cominciare a ricostruirla. «Bok!» la salutò con enfasi, mentre sul suo volto si allargava un sogghigno speranzoso. «Vieni, cucciolo

mio. Ti riporterò a casa e ricucirò le tue ferite.»

Bok fece un passo avanti, schiacciando Dendybar contro la parete. Lo stregone, che ancora non capiva, fece per comandare al golem di allontanarsi.

Ma l'unico braccio che restava a Bok scattò verso l'alto e afferrò Dendybar per la gola, sollevandolo nell'aria e soffocando ogni ordine ulteriore. Dendybar afferrò il braccio e lo colpì più volte, alla cieca, impotente e confuso.

Una risata familiare gli giunse alle orecchie. Una palla di fuoco apparve sul moncone lacero del collo del golem, trasformandosi in un viso conosciuto.

Morkai.

Gli occhi di Dendybar si spalancarono per l'orrore. Si rese conto di aver oltrepassato i propri limiti, di aver evocato lo spettro troppe volte. In realtà, non aveva mai congedato davvero Morkai dal loro ultimo incontro, e sospettava che, anche se ci avesse provato, con ogni probabilità non avrebbe avuto comunque la forza sufficiente per riuscire a scacciare lo spettro dalla dimensione del reale.

Aveva ragione.

E adesso, al di fuori del suo magico cerchio protettivo, era alla mercé della propria nemesi.

«Vieni, Dendybar», sorrise Morkai mentre la sua volontà dominante scuoteva il braccio del golem. «Vieni a raggiungermi nel regno della morte, dove potremo discutere il tuo tradimento!»

Lo schiocco di un osso che si spezzava echeggiò sulle pietre. La palla di fuoco scomparve con uno sbuffo. Lo stregone e il golem crollarono a terra, senza vita.

Molto più in basso, il drago giaceva semisepolto in un cumulo di detriti. Le fiamme si erano ridotte a una cenere fumante.

Un'altra pietra si mosse e rotolò lontano.

FINE